KAPPA MAGAZINE
Pubblicazione mensile - Anno XII
NUMERO 129 - MARZO 2003
Autorizzazione Tribunale di Perugia n. 31/92
del 14 luglio 1992
Pubblicazione a cura di:
KAPPA S.r.l., via San Felice 13, 40122 Bologna
Direttore Responsabile e Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento:
Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni,
Andrea Pietroni, Barbara Rossi
Redazione Kappa S.r.l.:
Rossella Carbotti, Monica Carpino, Sara Colaone,
Silvia Galliani, Giovanni Mattioli,
Nadia Maremmi, Lorenzo Raggioli,
Marco Tamagnini, Serena Varani
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering
Alcadia S.n.c.
Adattamento Grafico:
Fiorella Sorano - Alcadia S.n.c.
Hanno collaborato a questo numero:
ADAM, Keiko Ichiguchi, il Kappa, Mikado
Redazione Star Comics:
Maria Grazia Acacia,
Marida Brunori, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Fasertek - Bologna
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS S.r.l.
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. S.r.l. - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi 172, 00144 Roma
Tel. 06/5291419
Per la vostra pubblicità su questo albo:
Edizioni Star Comics S.r.l. - tel. (075) 5918353

POTËMKIN – Dopo quattordici anni dalla sconfitta, reduci dell'organizzazione **Guernicca** si riuniscono agli ordini di **Tatsugoro Urushizaki** per conquistare il mondo. I loro assi nella manica sono le sorelle **Haruka** e **Madoka Guernic**, nate in laboratorio, che decidono però di sventare il patetico piano. Ottengono così da un vecchio supereroe il kit per trasformarsi, ma l'ormai vetusto satellite d'appoggio **Yashichi** sbaglia mira e tramuta l'assistente fotografa **Kaoru Yagami** in **Toranger Red**. Il suo *senpai* fotoreporter **Takafumi Kinjo** indaga, e scopre che alla **Squadra Toranger** era legata sedici anni prima un'operazione di merchandising, ma non trovando documenti in merito, cerca informazioni andando a caccia della collezione di figurine che li rappresentava. Successivamente è **Scoop**, il cane di Takafumi, a essere trasformato nel ciclonico **Toranger Black**, e intanto qualcuno opera in segreto per far desistere i vecchi nostalgici...

OH, MIA DEA! - **Keiichi Morisato** telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso ed esprime un desiderio che lo vincola indissolubilmente alla dea **Belldandy**. La convivenza si trasforma in amore, turbato però da elementi come le sorelle della dea, **Urd** e **Skuld**, e da decine di creature di ogni genere e razza. Un giorno, la dea **Peitho** chiede loro di aiutarla a tornare alla normalità, poiché il demone **Welspar** (che da qualche tempo è diventato il... gatto di casa Morisato!) l'ha 'ristretta'. Le tre fanno diversi tentativi fallimentari, mentre tentano di tenerle alto il morale...

EXAXXION - Terrestri e riofardiani convivono sulla Terra, ma il prof. **Hosuke Kano** sa che questi ultimi progettano la conquista del pianeta. Il generale fardiano **Sheska** organizza un golpe e dichiara la Terra colonia di Riofard: Hosuke mette il figlio **Hoichi "Ganchan" Kano** alla guida del robot **Exaxxion**, una potentissima arma fardiana dispersa nell'antichità, insieme alla metamorfica androide **Isaka Minagata**. Hoichi batte Sheska, e subito i soci del generale cercano di coprirsi le spalle col pianeta madre, mentre Hosuke diffonde la notizia e ottiene una tregua. Hoichi, la fidanzata **Akane Hino** e i suoi genitori vanno ad abitare alla base, ma il ragazzo decide di tornare a scuola nei panni di **Dan Kabuto**, e lo stesso fa Minagata come **Sako Kumakita**. In una base sottomarina il redivivo Sheska, ormai 'scomodo' per il governo fardiano, si organizza per non essere ucciso, e si lascia credere morto per agire di nascosto. Riofard intuisce il colpo di stato, e per contrastarlo non esclude la distruzione della Terra, e proprio mentre i golpisti cercano di invadere con discutibili risultati la base segreta di Exaxxion, il funerale di Sheska viene celebrato in pompa magna. La trasmissione dell'evento è però interrotta dalle immagini di una trasmissione pirata, in cui viene mostrato un impianto fardiano per il riciclaggio di cadaveri umani in razioni alimentari...

KAMIKAZE - Cielo, Terra, Vento, Fuoco e Acqua governavano il mondo, ma 5000 anni fa l'evoluzione originò cinque **tribù kegainotami**, ognuna dotata di una capacità elementale. L'evoluzione ne inibì i poteri, e nacquero gli **akahani**, gli esseri umani. Nell'anno Mille apparvero le **Ottantotto Belve**, demoni del caos, ma cinque **matsurowanu kegainotami** della stirpe originale le imprigionarono in un'altra dimensione. Prima di ciò, i demoni imposero ai discendenti di Cielo, Fuoco e Vento di spezzare per loro i sigilli, e di contrastare Terra e Acqua, rimaste libere dal controllo. Le prime Belve risorgono e attaccano anche i loro presunti alleati, iniziando a generare forti dubbi sulle profezie seguite fin dall'antichità, che **Higa**, il Signore del Fuoco, cerca di dissipare a fatica. Il mezzosangue **Aida** si scontra con **Kaenguma**, ma ha la peggio e viene recuperato dalla piccola **Beniguma** e da **Keiko Mase**, divenuta la 'tutrice' di **Misao Mikogami**, la Dama dell'Acqua. Quest'ultima viene rapita da **Kaede** con l'aiuto di **Aiguma**, ma tornata in libertà scopre che il governo giapponese, spalleggiato dai kegainotami, cerca di ottenere il potere delle Ottantotto Belve per sviluppare ibridi umanoidi. **Kamuro Ishigami**, l'Uomo della Terra e protettore della Dama dell'Acqua, è l'unico a poter contrastare i demoni caotici con la spada **Kamikaze**, che vince uno scontro 'impossibile' contro una Belva manovrata da **Otoroshi**, il signore delle Belve, e poi si dirige al villaggio natio per assumere la guida della Tribù della Terra...

NARUTARU - **Shiina Tamai** trova un 'cucciolo di drago', che tiene con sé e chiama **Hoshimaru**. Poi fa amicizia con la problematica **Akira Sakura** e il suo **En Soph**. Le due si scontrano con **Tomonori Komori**, convinto di poter plasmare il mondo, ma che Hoshimaru elimina. I compagni **Satomi Ozawa** e **Bungo Takano** lo cercano, mentre le autorità istituiscono un comitato per indagare sugli avvistamenti di strane cose volanti nei cieli, comandato dal dispotico **Tatsumi Miyako** e dalla dottoressa **Misao Tamai**, madre di Shiina. **Sudo Naozumi**, 'capo' di Satomi e Bungo, fa entrare in azione i cuccioli dei due, **Amapola** e **Hainuwele**, che annichiliscono l'esercito giapponese. **Takeo Tsurumaru** e **Norio Koga** salvano Akira e Shiina, e quest'ultima chiede ai due di insegnarle a collegarsi telepaticamente a Hoshimaru. Miyako indaga con **Aki Sato** sulla battaglia e individua Shiina, mentre Sudo chiede ad Akira di unirsi a lui. Akira pugnala il padre, e Sudo si allontana da scuola per realizzare i suoi progetti di 'uguaglianza totalitaria'...

OFFICE REI - **Yuta** resta orfano, e **Mirei Ko**, **Emiru** e **Rika** entrano nella sua vita. Le tre dirigono un'agenzia investigativa paranormale, **Office Rei**, alla quale il giovane inizia a collaborare. Mentre Yuta ed Emiru si innamorano, l'**Istituto Fan**, che usa gli ESPer come cavie per la ricerca sui poteri paranormali, incarica **Alice Lindsay** di recuperare il **Child**: il più potente psicocineta del mondo sarà utile ad attuare il Progetto D per la realizzazione di un'Utopia politica, e si tratta proprio di Yuta. Mirei scioglie Yuta dal sigillo che la madre gli impose all'età di sei anni per impedirgli di ricordare le atrocità subite all'Istituto Fan, ma permettendogli di usare i poteri libera anche la sua violenta personalità originale. **Hiryu Ko**, cugino di Mirei e amante di Rika (in realtà associata al Fan), trova il modo di far prevalere lo Yuta violento, per la gioia di **Nadeshiko Uragasumi** (ex-assistente di Alice), mentre Emiru scopre che anche Mirei è un prodotto degli esperimenti del Fan, e che aiutò il ragazzo e sua madre a fuggire dal folle professor **Ko**. Il Fan mette in atto la seconda fase del piano, chiamando a raccolta tutti gli ESPer del mondo tra cui molti vip, e durante un ricevimento dell'organizzazione **Fan Feilong** (la vera identità di Hiryu Ko) cerca di convincere Yuta a partecipare al Progetto D, presentandogli la persona che dirige il Fan, **Fan Mei Li**, ovvero Mirei, che già da anni ha eliminato il professor Ko per salvare tutti gli ESPer trattati come cavie. Così Emiru e Yuta scoprono di essere stati ingannati fin dall'inizio, e mentre Rika perde la vita nel tentativo di vendicarsi di Hiryu, l'ira del Child provoca l'esplosione del dirigibile sede del party. Unici sopravvissuti, Yuta, Emiru, Hiryu e Mirei.

GOBLIN – Nonostante sembri una ragazza, **Goblin** è in realtà un *bakeneko*, uno spirito felino che seduce gli uomini per poi ucciderli, finché un giorno decide di trovarsi 'un uomo meraviglioso' a cui unirsi. Mentre la polizia indaga sugli avvistamenti della creatura in città, lei trova ospitalità presso una famigliola, mentre un insistente spirito-ranocchio inizia a perseguitarla...

Copyright: © Kodansha Ltd. 2003 - All rights reserved. Portions are reproduced by permission of Kodansha Ltd. - © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. in respect of materials in the Italian language. Italian version published by Edizioni Star Comics Srl. under licence from Kodansha Ltd.
What's Michael? © Makoto Kobayashi 2003. All rights reserved. First published in Japan in 1986 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2003. All rights reserved.
Goblin © Makoto Kobayashi 2003. All rights reserved. First published in Japan in 1994 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2003. All rights reserved.
Aa! Megamisama © Kosuke Fujishima 2003. All rights reserved. First published in Japan in 2000 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2003. All rights reserved.
Shinrei Chosashitsu Office Rei © Sanae Miyau & Hideki Nonomura 2003. All rights reserved. First published in Japan in 1999 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2003. All rights reserved.
Exaxxion © Kenichi Sonoda 2003. All rights reserved. First published in Japan in 2003 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2003. All rights reserved.
Narutaru © Mohiro Kitoh 2003. All rights reserved. First published in Japan in 2001 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2003. All rights reserved.
KamiKaze © Satoshi Shiki 2003. All rights reserved. First published in Japan in 2001 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2003. All rights reserved.
Potëmkin © Masayuki Kitamichi 2003. All rights reserved. First published in Japan in 2001 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2003. All rights reserved.
Boken! Victoria go!! © Masashi Tanaka 2003. All rights reserved. First published in Japan in 1988 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2003. All rights reserved.
From the beyond... © Koji Mikomo 2003. All rights reserved. First published in Japan in 1995 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2003. All rights reserved.
NOTE: Original artworks reversed for Edizioni Star Comics Edition.
NB: I personaggi presenti in questo albo sono tutti maggiorenni, e comunque non si tratta di persone realmente esistenti bensì di semplici rappresentazioni grafiche.

sommario

In copertina:
SPIRITED AWAY © Studio Ghibli
BOKEN! VICTORIA GO!! © Tanaka/Kodansha
Qui a fianco:
MARS © Fuyumi Soryo/Kodansha
Dall'omonima serie animata prodotta da Uzuki-uo Ltd. e Studio U.S.O.

PACE*

*libera tutti.

Kappa boys

Dal press-book di Mikado, distributore italiano del film *Spirited Away*
Con la supervisione di Andrea Baricordi
Un ringraziamento a Marco Monsurrò (Mikado)

"SPIRITATA" IN ITALIA!

Finalmente anche nel Bel Paese il nuovo capolavoro di Hayao Miyazaki

Tutte le immagini sono © Studio Ghibli

E' arrivato il momento di dimostrare che l'animazione giapponese, soprattutto quella di altissimo livello, ha un pubblico potenzialmente vastissimo: basterebbe semplicemente promuovere al meglio le edizioni internazionali di alcuni di questi capolavori.E" quanto sta facendo l'italiana ***Mikado*** *che, puntando sempre su titoli cinematografici non mainstream ma di indubbia qualità, ha deciso di portare in Italia l'ultimo capolavoro di* ***Hayao Miyazaki****, ovvero quel* ***Sen to Chihiro no Kamikakushi*** *(noto ai più col titolo 'internazionale' di* ***Spirited Away****) che si è guadagnato nientemeno che l'****Orso d'Oro*** *al* ***Festival di Berlino 2002****, uno dei più prestigiosi riconoscimenti cinematografici del mondo. Questo mese, in collaborazione con Mikado, siamo felici di presentarvi uno special interamente dedicato a questo film, per aiutare meglio appassionati e 'profani' a entrare in questo mondo scaturito dalla mente di uno dei numi tutelari dello* ***Studio Ghibli****. Buona lettura e – in seguito – buona visione.* ***Andrea Baricordi***

La storia

Chihiro è una ragazzina di dieci anni capricciosa e testarda, e il giorno in cui è costretta a traslocare insieme ai genitori non fa nulla per nascondere il suo fastidio. Prendendo una scorciatoia, la famigliola arriva in fondo a una misteriosa strada senza uscita, trovandosi davanti a un immenso edificio rosso sulla cui facciata si apre una lunghissima galleria non transitabile con un'auto. Con una certa riluttanza, Chihiro segue a piedi i genitori nel tunnel, che li conduce in quello che a prima vista sembra un parco a tema abbandonato. I genitori di Chihiro si gettano sulle invitanti pietanze di una bancarella e vengono trasformati in maiali sotto gli occhi della figlia: in realtà i tre sono scivolati in un mondo abitato da antiche divinità, esseri magici e spiriti, governato da una strega malvagia, l'arpia **Yubaba**. Questa spiega a Chihiro che i nuovi arrivati vengono trasformati in animali prima di essere uccisi e mangiati: coloro che riescono a sfuggire a questo tragico destino, sono condannati a svanire nel momento in cui viene dimostrato che non servono a nulla.
Per sua fortuna, Chihiro trova un alleato nel giovane ed enigmatico **Haku**, che la consiglia su come ritardare il più possibile il terribile giorno della resa dei conti, e sopravvivere in quel mondo strano e pericoloso. Chihiro dovrà rendersi utile e quindi lavorare alla pensione di bagni termali gestita da Yubaba, rinunciando alla sua pigrizia, alla sua umanità, alla sua ragione, ai suoi ricordi e addirittura al suo nome. Appena assunta, infatti, Chihiro viene ribattezzata **Sen**, e in questo modo la strega ottiene potere su di lei. Ma Haku non è ciò che sembra, e Yubaba ha due punti deboli: un enorme bebè che accudisce maniacalmente, e una sorella, che abita lontano e che non ama particolarmente per qualche ragione.
Lavorando duramente a contatto con le più bizzarre creature mai viste, Chihiro impara che se si vuole qualcosa, bisogna non solo desiderarlo, ma agire per ottenerlo. E, mentre affronta lo strano mondo che la circonda, affronta anche se stessa, e scopre chi è in realtà Haku...

Hayao Miyazaki, l'ultimo imperatore

Da vent'anni a questa parte, Hayao Miyazaki è il re del cinema d'animazione giapponese. Dopo essere stato uno dei pionieri del genere, è oggi il migliore e il più conosciuto. Uno sguardo alla sua filmografia rivela un'incredibile uniformità di visione e un'impressionante integrità, pur considerando l'immensa varietà delle sue opere. Forse è proprio l'onestà la chiave del suo immenso successo. Produttore, scenografo, regista, scrittore e autore, Hayao Miyazaki è un autentico genio, una delle menti più brillanti della sua generazione.
In una carriera di oltre 39 anni, Hayao Miyazaki ha affrontato qualunque tema, esplorato qualunque tono e registro. Dalla satira all'epica fino all'elegia, è passato magistralmente dagli allegri ritratti ai quadri di genere, esprimendo con estrema semplicità le grandi passioni degli esseri umani; si è fatto trasportare dalla lirica dell'anima, abbandonandosi ai giochi incantevoli della fantasia.
Molto più di un semplice cineasta, Hayao Miyazaki è un poeta, un trovatore che racconta storie ambientate tra la fine del secolo e l'alba del nuovo millennio. Il suo spirito di sacrificio, il suo rigore, la sua passione per il lavoro lo hanno portato a spingere al limite la sua percezione e le sue potenzialità cinematografiche. Hayao Miyazaki è un autentico artigiano. I suoi film sono edifici monumentali costruiti come antiche cattedrali con una devozione e un fervore quasi religiosi. Scrupoloso, meticoloso e irremovibile, nel corso della sua lunga carriera Miyazaki ha condotto battaglie eroiche e spaventose contro i deboli aforismi e i sofismi intellettuali. Il suo lavoro è un tributo al potere di un'immaginazione straordinaria.

Estate del '41

Nato nel 1941, Hayao Miyazaki è il secondo di quattro fratelli. Durante la guerra i suoi genitori abbandonarono Tokyo per sfuggire ai bombardamenti americani e si sistemarono a Utsunomiya, una città situata a circa 100 chilometri dalla capitale. Miyazaki è cresciuto in un paese che lottava per risollevarsi dalla guer-

ra e, sebbene ne minimizzi l'influenza, questo periodo della sua vita ha comunque lasciato il segno. L'infanzia trascorsa in campagna ha impresso tracce indelebili nel suo lavoro, evidenti soprattutto in **Tonari no Totoro**.

"E' l'unico film che nessun bambino, compresi i più difficili o più cattivi, potrebbe odiare," insiste John Lasseter (regista di "Toy Story" e "Monsters & Co."). "I film più "giocosi" di Hayao Miyazaki, come **Tonari no Totoro** e **Kiki's Delivery Service**, sono una costante fonte d'ispirazione per me. Ho ammirato talmente Miyazaki che ho utilizzato le produzioni del suo Studio Ghibli come modello e fonte d'ispirazione quando ho creato la Pixar. In realtà, è molto semplice... ogni volta che alla Pixar abbiamo un problema con un film, riguardiamo un film di Hayao Miyazaki perché siamo certi di trovarvi la soluzione."

Nel film **Tonari no Totoro** la madre delle due piccole protagoniste è ricoverata in ospedale. Anche la madre di Miyazaki ha sofferto di tubercolosi spinale e molte delle eroine adulte dei suoi film sono accomunate da uno spirito ed un coraggio che rasentano quasi il martirio. Suo padre era il direttore dell'azienda di famiglia, la Miyazaki Aviation. Da lui Miyazaki ha ereditato la passione per l'aeronautica, che trova chiara espressione nei grandi salti lirici presenti in tutti i suoi film. Ammiratore acceso di **Osamu Tezuka**, definito in Giappone il 'dio del manga', Miyazaki confessa di non essere mai riuscito a liberarsi veramente dall'influenza dell'opera del grande autore scomparso.

Gli inizi

Miyazaki si è innamorato del cinema nel 1958 quando vide **Hakujaden** (*La leggenda del serpente bianco*), il primo lungometraggio giapponese a colori prodotto dalla Toei Animation. Decise immediatamente che il disegno sarebbe diventato la sua professione anche se, una volta giunto all'Università di Gakushuin, studiò economia per quattro anni, dedicandosi al tempo stesso ad affinare le sue capacità grafiche e abbracciando il pensiero marxista.

Nel 1963 iniziò a lavorare alla Toei Animation producendo lavori tratti da libri per ragazzi. Miyazaki è uno dei rari registi di cartoni animati giapponesi a non avere una preparazione specifica nell'arte del fumetto. Mentre lavorava alla Toei, la sua creatività e il volume di lavoro da lui prodotti lo fecero spiccare immediatamente su tutti i colleghi. Tuttavia fece la gavetta come tutti, cominciando dal basso e salendo poco a poco, iniziando con **Wan Wan Chushingura** (*I fedeli cani servitori*), una fantastica rielaborazione in chiave canina della famosa saga *ronin* "Genroku Chushingura" di Kenji Mizoguchi. Nel 1964, mentre lavorava a **Okami Shonen Ken** (*Ken il ragazzo lupo*, la prima serie prodotta dalla Toei), incontrò i due uomini che avrebbero influenzato profondamente la sua vita: **Isao Takahata** (il suo socio) e **Yasuo Otsuka** (il suo produttore). Nel frattempo, il lavoro sulle serie televisive interferiva con i lungometraggi e creava dei gravi attriti tra gli animatori e la direzione della Toei. Le idee e il carattere di Miyazaki lo portarono a soli 23 anni a diventare uno degli esponenti più attivi del sindacato dell'azienda. I suoi legami con Takahata e Otsuka si rafforzarono ancor di più.

Ho un sogno...

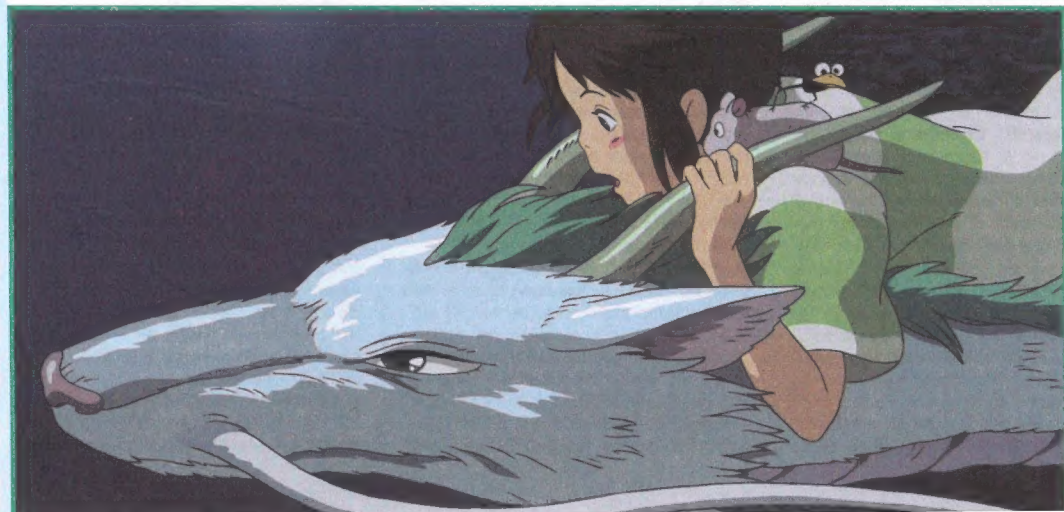
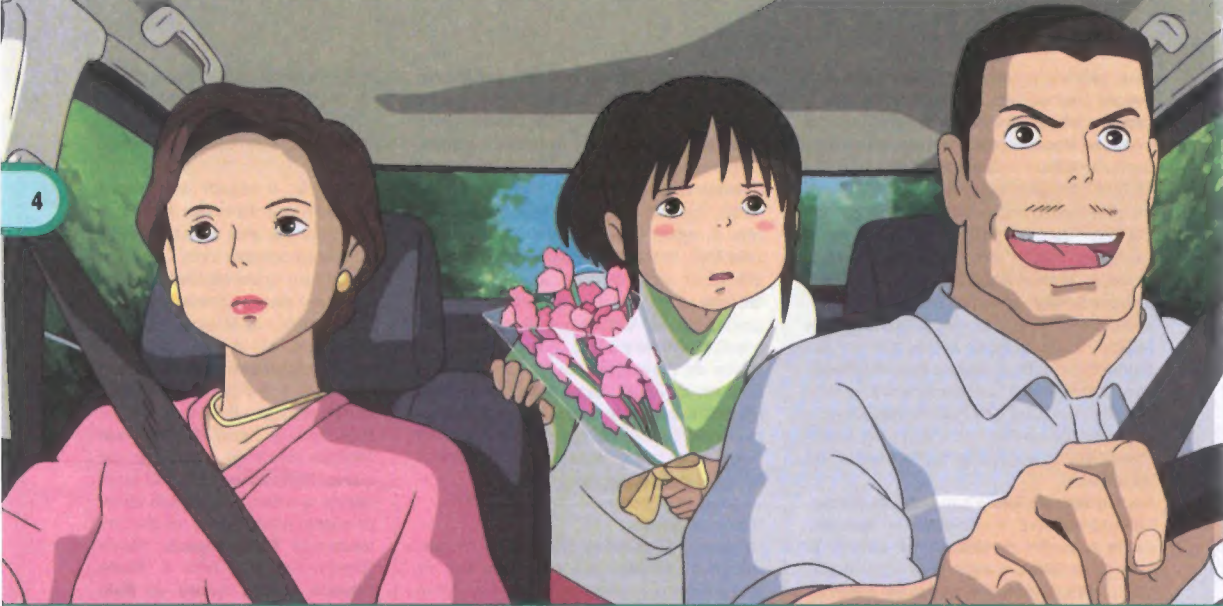
Il desiderio più grande di Miyazaki era dirigere un film d'animazione che non fosse solo ed esclusivamente riservato ai bambini; un film la cui complessità e profondità potessero affascinare anche gli adulti. Nel 1965 si accinse a realizzare il film dei suoi sogni insieme a Takahata e Otsuka. Nonostante le crescenti tensioni con i suoi capi della Toei, **Taiyo no Oji Hols no Daiboken** (*La grande avventura di Hols, il Principe del Sole*) fu realizzato nell'estate del 1968 e divenne la prima grande produzione indipendente giapponese, ovvero ideata dagli artisti e non dai produttori. L'opera pionieristica e visionaria, creata e animata da Miyazaki, ottenne uno strepitoso successo di critica, e scosse l'intero mondo del cinema d'animazione. Era la nascita di una nuova era.

"Volevamo fare un film che piacesse anche a noi adulti trentenni di allora", ricorda Isao Takahata. "Naturalmente, questo non significa che il film non fosse adatto a ragazzi e bambini, anzi era esattamente il contrario. Purtroppo, **Taiyo no Oji Hols no Daiboken** fu un terribile insuccesso dal punto di vista commerciale. La promozione diretta ai più piccoli non fu gestita adeguatamente dalla Toei. Tuttavia, nonostante le perdite economiche, il film lasciò il segno alla Toei, perché tutti si resero conto che stava per cominciare una nuova era. Infatti, subito dopo, l'amore impossibile tra un uomo e una donna provenienti da due universi diametralmente opposti, divenne uno dei temi preferiti di numerosissimi film, e questo dimostrò oltre ogni dubbio l'efficacia e la forza degli sviluppi drammatici che avevamo introdotto nel nostro film".

Nel 1969, a seguito del disastro commerciale e del forzato abbandono di Otsuka che andò a lavorare per il diretto concorrente della Toei (la A Production), anche Miyazaki decise di lasciare la storica azienda. Nel 1971, il trio formato da Miyazaki, Otsuka e Takahata si riunì di nuovo, ma il progetto **Nagagutsushita no Pippi** - un adattamento di *Pippi Calzelunghe* di Astrid Lindgren - fu bloccato dall'autrice. Tuttavia, Hayao Miyazaki e Isao Takahata riuscirono a sfuggire alla morsa soffocante degli antiquati sistemi di produzione, facendo correre la loro immaginazione nei due cortometraggi **Panda Kopanda** (*Panda Piccolo Panda*, 1972) e **Panda Kopanda Amefuri Sakasu no Maki** (*Panda Piccolo Panda: Il Capitolo del Circo Piovoso*, 1973).

Le serie televisive

Considerati quasi ovunque dei 'bucanieri del cinema', i due complici lavorarono sodo per la loro nuova società, la Nippon Animation. Con **Alps no Shojo Heidi** (*Heidi la bambina delle Alpi*, 1974) tratto dal celebre *Heidi* di Johanna Spyri, iniziarono la produzione di classici da tutto il mondo, una serie di adattamenti animati tratti dai grandi romanzi per bambini che riscossero un successo straordinario. Tuttavia, nonostante il successo, Miyazaki, responsabile della storia e delle idee, dichiarò che preferiva godere della libertà finanziaria che gli consentiva di abbandonare quegli incarichi.

Nel 1978 diresse interamente la sua prima serie animata per la televisione: **Mirai Shonen Conan** (*Conan il ragazzo del futuro*), tratto da *The Incredible Tide* di Alexander Key: a quel punto, lo stile unico e inconfondibile di Miyazaki cominciò a emergere attraverso il trattamento audace,

appassionato e romantico di temi originali. Nonostante i limiti imposti dalla televisione, ottenne impressionanti risultati tecnici, e la sua stella cominciò a brillare.

Miyazaki conquista la ribalta

L'anno successivo Miyazaki si occupò di adattare **Mirai Shonen Conan** per il grande schermo. Fu quello il suo lungometraggio d'esordio, ma per ironia della sorte si rifiutò di assumerne la paternità, convinto che le poche scene che era riuscito ad aggiungere e il nuovo finale non potessero assolutamente compensare i tagli imposti alla sua sceneggiatura originale. Frustrato, lasciò la Nippon Animation e andò a lavorare per la Telecom Animation Film.
Miyazaki e Takahata cominciarono subito a lavorare a un altro film, ma Takahata non aveva alcun interesse per le avventure allegre, romantiche e fantastiche di **Lupin III**, l'ameno ladro gentiluomo creato da Monkey Punch, di cui avevano già diretto alcuni episodi per l'omonima serie televisiva. Come regista, Miyazaki produsse quello che lui considera il suo primo capolavoro, un film che rende omaggio in maniera meravigliosa a "La bergére et le ramoneur" e "Le roi et l'oiseau" di Paul Grimault. Per **Lupin III – Cagliostro no Shiro** (*Lupin III – Il Castello di Cagliostro*), Miyazaki decise di produrre in pochi mesi un lungometraggio animato di 90 minuti. Si mise all'opera per realizzare quest'impresa faraonica insieme al suo produttore, Yasuo Otsuka, che aveva già partecipato in pieno alla produzione della relativa serie TV. Miyazaki e il suo socio si imbarcarono in una specie di spedizione punitiva, visto il serratissimo piano di lavorazione, che esaurì tutte le loro energie ma che si concluse in un trionfo. In **Lupin III – Cagliostro no Shiro**, Hayao Miyazaki reinterpreta e fa rivivere il personaggio mitologico di Nausicaa nei panni di Clarisse. Questo personaggio - ancor più di quello che sarà in seguito protagonista di un altro suo film, e che avrebbe decretato il successo definitivo di Miyazaki nel 1984 - era l'incarnazione stessa della figura leggendaria creata da Omero. Come il suo alter ego, anche Clarisse è una principessa sequestrata su un'isola, che 'salva' Lupin, l'Ulisse del regista. Nelle mani di Miyazaki, Lupin III diventa un personaggio più complesso e accattivante di quanto apparisse nella serie TV. Intelligente, capace e prudente, è l'incarnazione della tenacia. Combinando alla perfezione audacia e circospezione, Lupin III diviene qui un vero e proprio eroe al servizio della purezza e dell'innocenza di Clarisse, e mostra una volta per tutte il suo lato più umano. **Lupin III – Cagliostro no Shiro** è la rocca sulla quale poggiano la fama e il successo di Miyazaki, e grazie a esso i produttori americani bussarono subito alla sua porta, ma un impassibile Miyazaki rifiutò le loro lusinghe e la loro mancanza di integrità e impegno.
Miyazaki entrò in una fase di transizione, durante la quale produsse altri incredibili episodi della serie **Lupin III** (1980) e partecipò anche alla produzione italo/giapponese **Meitantei Holmes** (*L'investigatore Holmes*) con il nostrano Studio Pagot – lo stesso di Calimero e Grisù –, in una rivisitazione 'canina' del celebre detective di Arthur Conan Doyle. Partecipò inoltre, anche se in maniera minore, al film d'animazione **Cobra**, una space comedy d'avventura tratta dall'omonimo fumetto di Buichi Terasawa. Alla fine, però, Miyazaki cominciò a sentire il peso eccessivo dei limiti imposti dal mezzo televisivo sulla sua creatività. Spinto dagli amici Otsuka e Takahata, abbandonò ancora una volta la televisione per qualcosa di più appagante.
Nel 1982, cominciò a pubblicare il fumetto intitolato **Kaze no Tani no Nausicaä** (*Nausicaä della Valle del Vento*) che proseguì per ben 12 anni. Questo capolavoro, conosciuto dal pubblico occidentale solo in tempi recenti, attirò l'attenzione di artisti di tutto il mondo. In Francia, per esempio, lo stesso Moebius divenne uno dei suoi sostenitori più accesi. Nel 1984 l'editore curatore di Miyazaki, **Yasuyoshi Tokuma**, decise di adattare il fumetto per il grande schermo, e Miyazaki accettò di dirigerlo. E' così che nacque quell'emblematica eroina ecologista del cinema d'animazione giapponese che contribuì a un nuovo successo del genere in tutto il mondo. La storia della giovane principessa Nausicaä che lotta per la sopravvivenza in un mondo caotico e pericoloso, sorto sulle ceneri di un conflitto planetario che ha devastato l'ecosistema, entusiasmò il pubblico e il film vinse numerosi premi nei festival di tutto il mondo, oltre a portare il sigillo ufficiale del WWF. Tuttavia, il film fu distribuito soltanto in Francia e negli Stati Uniti in videocassetta, accorciato di 30 minuti, e fece una fugace apparizione in Italia sulla Rai. Miyazaki non perdonò mai i produttori per la cinica mutilazione imposta alla versione home-video, e ne vietò la distribuzione all'estero per dieci anni.

"**Kaze no Tani no Nausicaä** è stato il film che ha fatto conoscere un grande autore al pubblico, e io lo rispetto profondamente" dichiara Akira Kurosawa. "Credo che apparteniamo entrambi alla stessa scuola; condividiamo lo stesso rigore e lo stesso gusto per le storie umane su grande scala. Tuttavia provo un certo fastidio quando i critici accomunano i nostri lavori. Non si può sminuire l'importanza dell'opera di Miyazaki paragonandola alla mia".

Studio Ghibli: soffia un vento caldo sulle produzioni animate giapponesi

Il trionfo di **Kaze no Tani no Nausicaä** aprì la strada allo Studio Ghibli (1985), una società di produzione fondata innanzi tutto sulle capacità artigianali ma nata, paradossalmente, per produrre capolavori su grande scala. La parola *ghibli* si riferisce al vento caldo che soffia sul deserto e rispecchiava il desiderio di Miyazaki, Takahata e Otsuka di cancellare la sporcizia e la corruzione dal mondo del cinema d'animazione giapponese. Nel 1986, alternandosi tra la macchina da presa e la produzione, Miyazaki realizzò il primo lungometraggio per la Ghibli, intitolato **Tenku no Shiro Laputa** (*Laputa il Castello del Cielo)*, ispirato a uno degli episodi de **I viaggi di Gulliver** di Jonathan Swift e ai testi futuristici di Jules Verne. Il film racconta la storia di due giovani in possesso di una 'pietra della levi-

tazione' in fuga dai servizi segreti, che se ne vogliono appropriare per rintracciare una fortezza volante edificata da un'antica ed evolutissima civiltà.

"Lo splendore di un film come **Tenku no Shiro Laputa**", spiega Glen Keane (regista di *Tarzan*), "ci fa capire immediatamente la magia del nostro mezzo e il fatto che non tutto si può comprare con il denaro. La scrittura e l'animazione di **Tenku no Shiro Laputa** contengono una tale quantità d'amore e d'immaginazione che dei produttori senza scrupoli avrebbero già realizzato cinque sequel. Il talento di Hayao Miyazaki risiede proprio nel fatto che i suoi film sono delle autentiche meraviglie piene d'idee e di sfaccettature. **Tenku no Shiro Laputa** è popolata da una grande varietà di culture. Si esce dalla sala con la sensazione di essere cambiati".

Nel 1988, Miyazaki dirige **Tonari no Totoro** (*Il mio vicino Totoro*), un fantastico racconto intriso della dolcezza e della magia del mondo infantile, un film che resta a tutt'oggi uno dei maggiori successi del cinema giapponese.

"Forse non dovrei ammetterlo", commenta Michael Eisner (presidente dei Disney Studios), "ma **Tonari no Totoro** è stato il film preferito dai miei figli per moltissimo tempo. Contiene qualche cosa di magicamente indefinibile. Ancor prima che il film venisse distribuito in video negli Stati Uniti, ne avevo una copia in giapponese a casa. Un giorno i miei figli l'hanno trovata, e pur non capendo assolutamente nulla nei dialoghi giapponesi, sono rimasti affascinati dal film. Non ricordo il numero di volte che l'hanno visto".

L'anno successivo, Miyazaki si occupò di due progetti. Realizzò un mediometraggio animato di circa 40 minuti basato su un altro suo manga, **Zasso Note - Hikotei Jidai** (*Memorie Varie - L'Era degli Acquaplani*), che anticipava **Kurenai no Buta – Porco Rosso**, e che fu proiettato in esclusiva sui velivoli della Japan Airlines. Inoltre completò e distribuì **Majo no Takkyubin – Kiki's Delivery Service** (*Il servizio consegne della Strega – Kiki Consegne a Domicilio*), adattamento animato dei due omonimi romanzi per l'infanzia di Eiko Kadono, in cui la piccola strega Kiki abbandona la casa natale per fare il suo apprendistato da sola in una cittadina ben diversa dal suo piccolo paese di campagna, in una delicata allegoria del passaggio dall'adolescenza alla vita adulta.

Commenta Brad Bird (*I Simpson*, *Il Gigante di Ferro*): "Hayao Miyazaki è il mio cineasta preferito. Un film come **Kiki's Delivery Service** non soltanto racconta una storia, ma ti fa crescere. Per quanto riguarda l'animazione, i film di Hayao Miyazaki devono essere visti e assaporati come frammenti d'allegria e di sapere. Riesce a parlare a qualunque tipo di pubblico e a tenere vivo l'interesse. Lo ammiro dal profondo del mio cuore e devo dire che è lui il mio modello".

Nel 1992, Miyazaki realizza **Kurenai no Buta – Porco Rosso**, la storia di un pilota d'idrovolante ambientata in un'Italia a cavallo fra le due Guerre Mondiali che, rimasto l'unico superstite di una battaglia aerea, torna a terra col volto tramutato in quello di un maiale. Elegante e sofisticato, richiama alla mente i grandi classici in bianco e nero del dopoguerra come *Casablanca* di Michael Curtiz, **Porco Rosso** ci mostra come Miyazaki sappia filtrare i generi attraverso la sua sensibilità unica e straordinaria. Questo rimane forse il film più personale del regista, che inoltre omaggia il suo amico e collega italiano Marco Pagotto dello Studio Pagot dandone il nome al protagonista.

"**Porco Rosso** è un film molto coraggioso", commenta Bill Plympton (*The Tune*, *I Married a Strange Person*). "Hayao Miyazaki fa una parodia di se stesso e si cala nei panni di un maiale, mostrandoci una cultura completamente diversa dalla sua. Quando la gente dice che l'età d'oro di Hollywood è finita, mi viene da ridere. La mia risposta è: avete ragione, è sicuramente morta negli Stati Uniti, ma guardate **Porco Rosso** del regista giapponese Hayao Miyazaki, e vi renderete conto invece che è viva e vegeta. Come caricaturista, sono molto sensibile all'umorismo, alla farsa e alla parodia. **Porco Rosso** contiene tutti questi ingredienti e molto di più".

Nel 1997 Miyazaki ha prodotto il suo lavoro di più grande risonanza, **Mononoke Hime** (*La Principessa Mononoke*), uno spettacolo crudele, affascinante e profondamente commovente, ambientato in un passato fantastico del Giappone, dove uomini, animali, spiriti e divinità – invece di collaborare – si scontrano ciecamente per il diritto di definirsi la 'specie dominante', il tutto a spese della natura.

"Da quando ho diretto *Matrix*, i giornalisti non fanno altro che chiedermi quali siano i miei riferimenti nel cinema giapponese d'animazione. Non riescono a credere che fosse un genere a me totalmente sconosciuto. All'inizio lo trovavo divertente, ma poi questo continuo riferimento ha cominciato ad annoiarmi" commenta Andy Wachowski (regista di *Matrix*) "Adesso, invece, vorrei gridare a tutti: aprite gli occhi! Sono vent'anni che registi come Mamoru Oshii (*Ghost in the Shell*, *Avalon*), Rin Taro (*Metropolis*) e Hayao Miyazaki creano film straordinari! Mamoru Oshii è una delle poche persone alle quali James Cameron chiede consiglio quando deve realizzare un film. Per quanto riguarda Hayao Miyazaki, dopo aver visto un film come **Mononoke Hime**, non puoi fare altro che afferrare il telefono e ordinare tutte le sue opere precedenti in videocassetta.

Mononoke Hime è un film che conferisce legittimità al cinema. Si radica nella tua immaginazione e ci resta per sempre: è un autentico capolavoro".

Per molti dei suoi concittadini, Miyazaki è un regista del calibro di Kurosawa. Pur limitando le sue apparizioni pubbliche, è una voce molto ascoltata dall'opinione pubblica giapponese. E' considerato un ambientalista molto attivo e influente, anche se lui tende a minimizzare il suo coinvolgimento nella causa ambientalista.

La carriera di Hayao Miyazaki è stata straordinaria. E' riuscito a liberarsi dalla morsa degli *studios* e a realizzare i suoi sogni sul grande schermo senza perdere la sua integrità e senza cedere a compromessi. La sua compassione per l'umanità e per il futuro della società è tangibile in

tutte le sue opere. Sebbene tutti i film di Miyazaki siano squisitamente giapponesi per quanto riguarda la sensibilità e i sentimenti, l'estetica e l'intensità drammatica sono universali. Miyazaki ci sorprende con la sua affilata ironia e con le sue stravaganti fantasie portate sul grande schermo per dar vita a grandi drammi. Il patriarca dell'animazione è al tempo stesso un grande sacerdote, l'ultimo imperatore e il piccolo principe.

Studio Ghibli: la fabbrica dei sogni

Yasuo Otsuka è considerato, a giusto titolo, il maestro e l'ispiratore della maggior parte dei film d'animazione creati da Hayao Miyazaki e Isao Takahata. Avendo collaborato a numerosi lungometraggi animati prodotti dalla Toei nel dopoguerra, Otsuka è stato l'autore di incredibili scoperte formali e tecniche che hanno rivoluzionato l'intero settore e hanno imposto dei criteri creativi molto rigidi, tanto che Miyazaki e Takahata sono da considerarsi gli eredi di una tradizione da lui fondata. Creando lo Studio Ghibli nel 1985, resero un grande omaggio a Otsuka producendo film d'animazione di altissimo livello, rispettando i sogni e le visioni del grande maestro. Vantando sofisticate operazioni industriali caratterizzate da una particolare attenzione alla qualità artistica, lo Studio Ghibli è al tempo stesso abbastanza grande per produrre lungometraggi animati di ampio respiro, mantenendo al tempo stesso un ambiente di lavoro quasi familiare, che incoraggia il rispetto per l'artigianato.

"Quando abbiamo fondato lo Studio Ghibli, la società Tokuma Shoten pubblicava "Animage", una rivista d'informazione sul mondo dei cartoni animati." Isao Takahata ricorda che all'epoca Hayao Miyazaki stava disegnando il manga ***Kaze no Tani no Nausicaä***. "La gente già conosceva e apprezzava i fumetti di Miyazaki; ciò nonostante, pensare di adattarli al grande schermo comportava un enorme rischio. Rispetto agli altri disegnatori di manga, Miyazaki non era tanto famoso, e inoltre la Tokuma non aveva quasi nessuna esperienza nel campo del cinema di animazione, né tantomeno possedeva le apparecchiature necessarie. Come comportarsi? Ci siamo trovati davanti a una situazione totalmente nuova: avevamo un progetto, un regista (Miyazaki), e niente altro. E' per questo che siamo giunti alla decisione di fondare una società di produzione e abbiamo scelto di collaborare con la Studio Topcraft, credendo che se Tokuma voleva veramente entrare nel mondo dell'animazione, aveva bisogno di un certo rigore e di obiettivi a lungo termine. Non volevamo fondare una società per produrre un unico film, facendola poi sparire dal giorno alla notte alla fine della produzione. Ed è così che è nato lo Studio Ghibli".

"Ho convinto il signor Hara, allora presidente della Topcraft, a partecipare alla nostra impresa. Toshio Suzuki (all'epoca capo redattore di "Animage") è diventato produttore della Ghibli Films, che fu fondata subito dopo la produzione di ***Kaze no Tani no Nausicaä***. All'epoca decidemmo anche che Miyazaki e io avremmo lavorato a rotazione come registi, direttori di progetto e produttori esecutivi per tutti i film prodotti dalla nostra società".

"Credo che lo Studio Ghibli occupi una posizione unica non solo in Giappone, ma in tutto il mondo", aggiunge Toshio Suzuki, presidente dello Studio Ghibli. "Ghibli produce soprattutto lungometraggi d'animazione originali. Poiché produrre film di questo tipo comporta sempre molti rischi, la maggior parte delle società di produzione producono film animati per la televisione o per il mercato dell'home video. Ogni settimana, in Giappone, la televisione trasmet-

te più di quaranta cartoni animati; tuttavia, nel nostro paese si verifica uno strano fenomeno: quando i giovani parlano di cinema, il loro riferimento immediato è Hollywood. Da un po' di tempo a questa parte, in Giappone, il pubblico non nutre alcun interesse per il cinema nazionale e per gli attori giapponesi. Non ne conosciamo ancora bene le cause. Il cinema d'animazione, invece, è sempre più seguito non solo dai bambini, ma soprattutto dagli adulti. Questo peculiare fenomeno è balzato all'attenzione di tutti, soprattutto in occasione dell'uscita contemporanea nelle sale del film di Hayao Miyazaki, **Tonari no Totoro**, e di quello di Isao Takahata, **Hotaru no Haka**. Entrambi hanno vinto una montagna di premi e riconoscimenti. Forse gli occidentali si sorprenderanno del fatto che gli adulti vadano al cinema a vedere cartoni animati. L'obiettivo dello Studio Ghibli è produrre film di un tale livello qualitativo da attirare un pubblico molto vasto; al tempo stesso, vogliamo fare uscire i film d'animazione dal ghetto nel quale sono stati relegati da troppo tempo".

Note di produzione

Nel 1997, mentre le voci che cominciavano a circolare su **Mononoke Hime** facevano già sensazione e Hayao Miyazaki era all'apice della sua carriera, il regista e produttore ha avuto un forte esaurimento fisico e nervoso.

Ciò nonostante, non ha potuto prendersi il tempo necessario per rimettersi perché il futuro dello Studio Ghibli dipendeva dal completamento del film entro la data prevista, e quindi ha dovuto superare la malattia per assicurare la continuità della società. In quel momento, però, decise che **Mononoke Hime** sarebbe stato il suo ultimo film, e che avrebbe segnato la fine della sua carriera. A pochi giorni dall'uscita, in Giappone, **Mononoke Hime** batte qualunque record d'incassi, arrivando secondo dopo *Titanic*. Qualche tempo dopo, nonostante l'annuncio fatto, Miyazaki decide di abbandonare l'idea di ritirarsi e mette nuovamente a rischio la sua salute per realizzare **Sen to Chihiro no Kamikakushi – Spirited Away**. Il film si è rivelato una mossa coraggiosa ma saggia: il maestro sbanca ancora una volta i botteghini giapponesi, attirando più spettatori di *Titanic*, ma nella metà del tempo.

Un pensionamento troppo anticipato

"Ora mi rendo conto che l'annuncio del mio ritiro è stato un po' prematuro", confessa Hayao Miyazaki. "Ma mentre ero impegnato su **Mononoke Hime**, ero veramente convinto che avrei abbandonato il lavoro. Ero sempre più debole e non riuscivo a uscirne. Poiché la professione di regista richiede soprattutto talento e non è strettamente legata alla condizione fisica, ho lottato con tutto me stesso per terminare il film, soprattutto perché ero consapevole che la stabilità finanziaria della società dipendeva dall'uscita del film. Quando sono trapelate voci sul mio imminente ritiro, la notizia ha avuto la forza di una bomba. Sebbene mancasse ancora parecchio al completamento del film, tutti i giornalisti cominciavano le interviste sempre con la stessa domanda: "Farà un altro film in futuro?" La mia vita personale era diventata più importante del film stesso, il che metteva in serio pericolo la Ghibli. Un giorno, ero talmente esausto che dissi a chiare lettere che **Mononoke Hime** sarebbe stato il mio ultimo film. Mi ero addirittura convinto che la mia carriera fosse giunta al termine. Profusi tutte le mie energie in quell'ultima battaglia, mettendo a dura prova anche tutti i miei collaboratori, ai quali chiesi di dare il massimo, come se anche per loro si trattasse dell'ultima impresa. E loro, che erano già sotto pressione, ne risentirono parecchio. Molti ebbero un esaurimento nervoso, e cominciarono a prendersela con me. Io ero convalescente e sentivo il peso di anni di lavoro. Per fortuna, tutti i sacrifici fatti non sono stati vani, perché **Mononoke Hime** ha riscosso un successo che è andato al di là delle nostre più rosee aspettative".

La rinascita e il cambiamento

"La produzione di **Mononoke Hime** è stata molto faticosa. Allo Studio Ghibli regnava un'atmosfera molto pesante, dominata dalla tensione. Il livello di aggressività era sempre più alto. Mi sono anche chiesto diverse volte se gli sforzi fatti avessero veramente un senso. A un certo punto ho avuto voglia di fare un film che fosse diametralmente opposto a **Mononoke Hime**. All'improvviso avrei voluto affrontare un tema importante, ma molto più leggero. Avrei voluto lavorare a un progetto nel quale non fossi costretto a rimproverare gli animatori che potevano avere l'età dei miei nipoti. Non avevo più

le energie per fare un lavoro di quel tipo e in quel momento la cosa che desideravo di più era semplicemente essere un bravo nonno e chiudere la carriera con un film positivo e leggero. Prima di iniziare a lavorare a **Mononoke Hime**, mi ero innamorato del libro per bambini di Sachiko Kashiwaba pubblicato nel 1980: "Kirino Mukouno Fushigina Machi" (*Il misterioso paese oltre la nebbia*) e mi era venuta voglia di adattarlo per il grande schermo; volevo approfondire quei temi e cercare di capire perché il lavoro esercitasse un tale fascino sul pubblico più giovane. Ma il film fu rifiutato. Allora proposi un argomento più contemporaneo, "Entotsu gaki no Rin" (Rin il pittore di comignoli), il cui protagonista era dinamico e complesso. La storia si svolgeva in uno stabilimento termale sfuggito miracolosamente al terremoto di Tokyo. Emerso dalle macerie, l'edificio aveva comunque bisogno di qualche lavoro. Veniva scelto un giovane studente di Osaka, ma la "conditio sine qua non" era che dipingesse il camino dello *yuya*... Anche questo progetto fu respinto ma io non mi avvilii. Buttai giù velocemente un'altra sinossi che prendeva ispirazione dalle idee di base delle due precedenti, aggiungendo però anche due orribili personaggi cattivi, il primo ispirato al nostro produttore Suzuki e il secondo a me. Potete facilmente immaginare perché alla Ghibli il progetto fu immediatamente approvato."

Un trionfo colossale

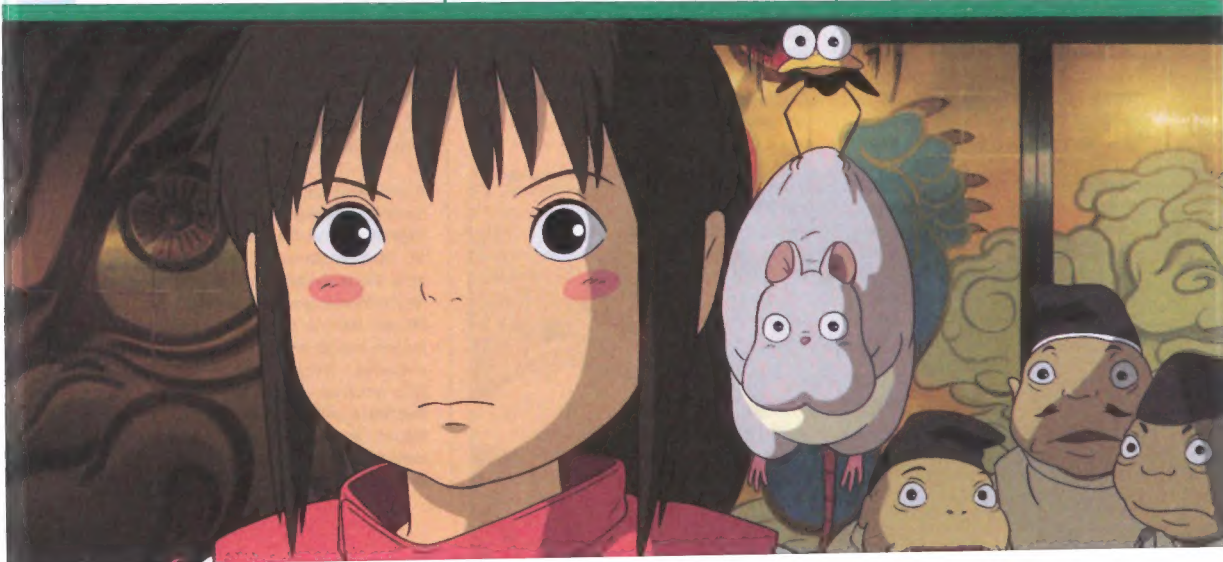
Lungometraggio di 122 minuti, **Sen to Chihiro no Kamikakushi – Spirited Away** è costato 19 milioni di dollari. Pur essendo cinque volte meno costoso di un qualunque progetto della Disney, si tratta di una somma colossale per il cinema d'animazione giapponese. Il film è stato un successo senza precedenti. Ancora prima di essere distribuito negli Stati Uniti e in Europa, il film di Hayao Miyazaki era già considerato il primo film 'non-americano' della storia ad aver incassato 200 milioni di dollari. La Francia è stato il primo paese occidentale a offrire a questo film già mitico un'ampia distribuzione. "L'incredibile successo di **Spirited Away** può essere attribuito a numerosi fattori," spiega Toshio Suzuki, presidente dello Studio Ghibli. "Naturalmente, ci sono la popolarità di Miyazaki e del suo film precedente, **Mononoke Hime**. Ma **Spirited Away** è un'avventura unica nel suo genere, che ti tiene col fiato sospeso senza mostrare alcuna violenza. L'azione e l'umorismo non sono eccessivi; l'uso di effetti speciali spettacolari è comunque tenuto sotto stretto controllo. La piccola Chihiro scopre valori come l'amicizia, la determinazione e la disciplina. Tuttavia, il film non è didattico, ma piuttosto cerca di infondere fiducia nei bambini. Questa miscela di modernità, filosofia e fantasia è molto rara nel cinema d'oggi. Grazie al tocco magico di Hayao Miyazaki, credo che il pubblico s'innamorerà di **Spirited Away**, perché si accorgerà fin da subito di assistere a uno spettacolo unico."

La sconsideratezza della gioventù

"**Spirited Away** non è né un film satirico, né cinico", spiega Hayao Miyazaki. "Conosco cinque ragazzine di 10 anni circa. Le vedo ogni volta che vado nel mio chalet di montagna. Un giorno ho iniziato a chiedermi quali fossero i loro sogni e le loro speranze, e ho iniziato a leggere alcuni *shojo manga* (fumetti per ragazzine). Lo stile narrativo e il disegno erano romantici, ma in maniera estrema, tali da risultare stucchevoli. Così ho cercato qualcosa che potesse attirare veramente la loro attenzione. Tranne pochi ed eccellenti autori come Osamu Tezuka, mi sono reso conto che non c'è nessuno, nemmeno io, che si preoccupi dei problemi e delle esigenze delle ragazzine. Al tempo stesso, però, le edicole sono piene di riviste e pubblicazioni dirette ai maschi della stessa età, che trattano argomenti che hanno a che vedere con i loro bisogni. E' per questo che ho deciso di scrivere qualcosa che arrivasse soprattutto alle bambine. Qualcosa a cui potessero pensare e fare riferimento quando immaginano il loro futuro e i loro rapporti con la società. In un mondo in cui sono iperprotetti, dove non possono giocare a meno di non fare parte di un club ristretto con regole rigide e inflessibili, i bambini si stanno ormai consumando. Chihiro soffre della stessa sindrome. La rabbia sul suo volto è quella tipica dei bambini che non hanno più abbastanza tempo per giocare. Ma quando si trova ad affrontare un problema, la forza che c'è in lei emerge in superficie. La sua abilità nell'adattarsi e nell'usare la sua capacità di giudizio vengono fuori. Non volevo dipingerla come un'eroina perfetta e carina: il suo fascino doveva scaturire dal suo cuore e dalla profondità della sua anima.

Immagini potenti, parole forti

"Inoltre, volevo esplorare a fondo l'idea della comunicazione. La forza è nel linguaggio. Nel mondo in cui Chihiro si smarrisce, pronunciare una parola costituisce un'azione chiara e precisa. Quando Chihiro dice *con convinzione* a Yubaba che vuole lavorare, la strega non può fermarla. Oggi, la parola e il linguaggio hanno perso valore e vengono dati per scontati. I grandi proclami non contano più nulla. In **Spirited Away** rubare il nome di qualcuno equivale a dominarlo completamente. Sen (ovvero Chihiro, dopo essere stata privata del suo vero nome) vive nel costante terrore di svanire nel nulla. In condizioni normali sarebbe triste e cupa, invece è felice. In questo film volevo esprimere il concetto che il linguaggio è un valore in sé, che è portatore di energia. Il fatto di aver ambientato la storia in un luogo immaginario, ma comunque nipponico, ha senso anche se si tratta di una favola. Non volevo una favola occidentalizzata, con ogni sorta di via d'uscita rassicurante. Quando ho visto *Pinocchio*, mi sono venuti i brividi di felicità davanti alla scena in cui il burattino e Lucignolo si ubriacano, giocano a biliardo e fumano sigari. I bambini amano la decadenza, anche se poi pagheranno le loro imprese venendo trasformati in asini. In **Spirited Away** i genitori vengono trasformati in maiali.

Nella nostra epoca, scrivere di mondi affascinanti dimostra mancanza di immaginazione. I bambini consumano incessantemente prodotti superficiali che li allontanano sempre più dalle loro radici. Ogni paese ha le proprie tradizioni, che sono fondamentali e devono essere tramandate e apprezzate. I confini e le frontiere stanno svanendo e, per quanto possa sembrare paradossale, le persone che non appartengono a nessun luogo specifico sono oggetto di disprezzo.

Credo che chi ha tagliato i ponti con le tradizioni scomparirà. E' esattamente ciò che voglio comunicare alle ragazzine di dieci anni. Voglio incoraggiarle e dire loro che, come Chihiro, possono avere successo e riuscire nella vita. Non sento di aver fallito, e spero che **Spirited Away** non sia definito un viaggio d'iniziazione. Con questo film volevo smontare questo mito ridicolo: alla fine del film Chihiro ha imparato solo e semplicemente ad avere fiducia in se stessa. Neanche io, del resto, penso di essermi evoluto molto negli ultimi sessant'anni. Forse, l'unica cosa che ho ottenuto è di avere un po' più di controllo rispetto al passato".

Analogico e digitale

Per **Spirited Away** lo Studio Ghibli ha utilizzato la stessa tecnica digitale già impiegata per il lungometraggio precedente, **Ho-hokekyo Tonari no Yamada kun** di Isao Takahata. Alla Ghibli però, a differenza della Pixar, non si lavora solo ed esclusivamente al computer. Tutti i disegni, i protagonisti e le ambientazioni sono prima realizzati a mano e poi vengono scansionati e tradotti in formato digitale. Soltanto le rifiniture, l'animazione e la scelta dei colori finali sono generati dal computer. Lo Studio Ghibli ha creato la posizione di direttore delle immagini digitali e ha assunto **Okui Atsushi** per ricoprirla. Okui traduce in forma digitale il lavoro fornito da ogni singolo dipartimento, aggiungendo poi i movimenti della macchina da presa e gli effetti speciali. "La digitalizzazione dei disegni ha cambiato totalmente la nostra maniera di lavorare" commenta Okui. "Quando lavoravamo con la celluloide, era difficile aggiungere gli effetti all'immagine, soprattutto quando ce n'erano tanti. Grazie alla tecnica digitale, possiamo modificare i disegni originali senza alcun problema. Qualunque errore può essere facilmente cancellato. La fase essenziale del procedimento è la scansione dei bozzetti. Il nostro obiettivo è creare una pellicola facendo una sintesi delle immagini, migliorando la qualità dell'animazione e cercando di armonizzare al meglio le immagini disegnate a mano e la grafica generata dal computer. La tecnica da noi utilizzata si è rivelata particolarmente efficace in termini di regolazione della luminosità di un'inquadratura, o quando si tratta di produrre un effetto dinamico isolando il movimento del personaggio. Il nostro obiettivo non è far scomparire il disegno a mano, perché ha una qualità unica che vogliamo assolutamente mantenere; è per questo che utilizziamo tutti gli strumenti dei quali disponiamo per sottolinearne la ricchezza visiva".
Infatti, solo poche inquadrature e gli effetti speciali vengono elaborati al computer. L'idea di Hayao Miyazaki è prendere gli aspetti migliori del connubio tra tecniche moderne e metodi tradizionali. Per esempio, il fumo e la foschia, inizialmente dipinti in modo analogico, sono stati migliorati al computer mentre la statua di pietra dell'uomo (che rappresenta la divinità dei viaggiatori) che si vede all'inizio del film è stata concepita interamente in 3D. La maggior parte delle scene 'acquatiche', (soprattutto quelle ambientate alle terme) e la scena dell'apertura della porta a casa di Zeniba sono state realizzate interamente con la tecnica digitale". "Personalmente, ritengo che sia necessario suddividere il lavoro per ottenere un'immagine di qualità", riflette Okui. "Tuttavia, lavorando in questo modo sorgono molti problemi di uniformità, soprattutto per quanto riguarda i colori. Potrebbe sembrare una cosa banale, ma quando si tratta di regolare il monitor di un computer, i colori possono cambiare. Immaginate la complessità della situazione quando si lavora simultaneamente su dozzine di schermi che hanno tutti delle regolazioni leggermente diverse". Per superare questa difficoltà, Okui ha messo a punto un sistema per la gestione del colore che verifica automaticamente la quantità di colori modificati dal computer. "Nei primi film prodotti dalla nostra società, la fase dell'integrazione degli effetti speciali consisteva semplicemente in un ciclo di ritocchi finali. La tecnica digitale ha portato con sé una nuova fase creativa che è molto più stimolante. Sono fermamente convinto che con **Spirited Away**, lo Studio Ghibli - e forse un piccolo settore dell'industria dell'animazione - sia entrato in una nuova era".
Spirited Away è il primo film giapponese a essere colorato e masterizzato in formato digitale. E' questo il procedimento utilizzato per "La minaccia fantasma", "Toy Story 2", "Dinosauri" e "La carica dei 102", che hanno inaugurato l'uso del DLP in tutto il mondo. Miyazaki ha optato per il Dolby Digital Surround EX 6.1 e per il DTS_ES che garantiscono un'acustica più raffinata. Per il momento, **Spirited Away** è l'unico film in tutto il mondo ad aver beneficiato di tutti i vantaggi offerti dalla tecnica sia nel trattamento delle immagini.

Una filiale coreana

A differenza di altre grandi società di produzione americane o giapponesi, prima di **Spirited Away** lo Studio Ghibli non aveva mia subappaltato una parte della produzione di uno dei suoi film a una società straniera. Le scadenze serrate e la perdita di alcuni dipendenti (a causa della crisi economica che ha colpito l'Asia), hanno costretto Suzuki a mandare Tanaka in Corea per mettersi a capo di un gruppo di lavoro che avrebbe supervisionato i disegnatori locali. Naturalmente il prodotto finale non doveva risentire minimamente di questa modifica. E così Saito, Ohashi, Ishii e Tanaka sono partiti per Seoul a maggio e sono rientrati due mesi dopo. In generale, il controllo di qualità su subappaltatori coreani non è stato troppo rigido. I giapponesi hanno controllato da vicino l'inizio della produzione e successivamente hanno fatto ispezioni via computer. Conservando la possibilità di rivedere e modificare il lavoro fatto dagli artisti coreani in tempo reale, lo Studio Ghibli è riuscito a utilizzare al meglio tutte le risorse umane e le tecniche della D.R. Digital Studio, una delle migliori società del mondo nella realizzazione di immagini digitali. "In alcuni settori molto specialistici, alcune società coreane sono più efficienti delle controparti giapponesi. La D.R. Studios ha già messo le sue conoscenze a servizio di film quali *Metropolis* di Rin Taro e *Jin-Roh* di Hiroyuki Okiura. Il talento del personale è universalmente riconosciuto e la vicinanza di alcuni eccellenti ristoranti contribuisce a tenere alto il morale del gruppo", spiega Tanaka ridendo. L'atmosfera alla D.R. era spesso migliore di quella della Ghibli. "In ogni modo, il controllo continuo è stato fondamentale per far sì che il lavoro fatto alla D.R. Studio rispettasse gli stessi livelli ottenuti alla Ghibli Studio. Abbiamo dovuto controllare le cose da vicino per essere certi che non ci fossero disparità. L'energia dello staff coreano ci ha permesso di completare l'opera in soli due mesi e mezzo".

Hayao Miyazaki: qualche consiglio per capire a fondo Spirited Away

D: *Spirited Away si svolge in una specie di stabilimento termale. E' un'immagine della sua infanzia?*

R: Assolutamente sì. Il punto di partenza del film è mostrare divinità e spiriti che vanno alle terme, o *yuya*, come si dice in giapponese, per rilassarsi. Ed è vero. Ho dei ricordi molto nitidi degli *yuya* della mia infanzia. E' stato proprio in uno di quei posti che ho visto per la prima volta un quadro occidentale. Da bambino, una volta ho anche notato una porticina che si trovava nell'area principale di uno *yuya*. Quella porticina, e quello che avrebbe potuto nascondersi dietro, mi perseguitarono per diverse notti. Era da tempo che desideravo realizzare un film che esplorasse quel mistero. Ho reso il soggetto più interessante mettendo gli spiriti al centro della trama. Presumo che le divinità del folklore giapponese, proprio come gli uomini d'affari, abbiano bisogno di rilassarsi e raccogliere le proprie energie in acque calde prima di andare a lavorare. Naturalmente, gli dei desidererebbero rimanere a mollo più a lungo, ma sono costretti a uscire quando si conclude il fine settimana. Immagino che anche le divinità oggi siano molto indaffarate.

D: *Da dove ha tratto l'ispirazione per descrive-*

re spiriti e divinità con una tale ricchezza di dettagli?

R: In Giappone, da migliaia di anni, crediamo che i *kami* (gli dei) e i *rei* (gli spiriti) siano ovunque: nei fiumi, in ogni singolo albero, in ogni casa e cucina. Quando ho concepito **Spirited Away**, dovevo visualizzarli tutti. In generale le raffigurazioni che vedrete nel film sono frutto della mia immaginazione, ma alcune sono state tratte dal folklore giapponese.

D: *Il personaggio senza volto di* ***Spirited Away*** *interpreta un ruolo molto particolare, vero?*

R: Sì. Mi piaceva molto l'idea di questa divinità vagabonda che non ha nessun riferimento con la tradizione giapponese. Infatti Kaonashi rappresenta il Giappone contemporaneo. Molti sono convinti che i soldi bastino ad assicurare la felicità. Ma Kaonashi riesce veramente a rendere felice la gente regalando oro? La cosa che mi interessava di più era la reazione del pubblico davanti a questo quesito. Alcuni hanno pensato che il senza volto fosse una madre, altri che fosse un padre. Ho ricevuto una lettera da un ragazzino nella quale mi diceva di essere molto triste perché il senza volto non aveva un posto dove andare. Mi ha scritto di aver pianto di gioia quando Chihiro gli ha permesso di prendere il treno con lei.

D: *Il personaggio di Okusare sama (kusare significa 'marcio') è un'allegoria dei fiumi inquinati che devono essere ripuliti?*

R: Non spetta a me educare il pubblico all'ecologia e al rispetto dell'ambiente. Tuttavia, ho messo le mie esperienze personali in tutti i miei film, ed è vero che contribuisco a pulire il fiume che scorre vicino a casa mia. Preferisco di gran lunga gli alberi al cemento, ed è per questo che nei miei film mostro volentieri fiumi e alberi. In ogni modo, così facendo non intendo insegnare niente a nessuno.

D: *Le divinità Onama sama del suo film somigliano alle creature tratte dal Namahage, originarie della provincia di Oga, che terrorizzano i bambini di campagna una volta l'anno. E' un caso che le abbia inserite nel suo film?*

R: Sì e no. Conosco i mostri di cui parla ma la loro presenza nel film non ha nessun significato particolare.

D: ***Spirited Away*** *potrebbe essere considerato una specie di viaggio all'interno dello Studio Ghibli. Infatti, il lungometraggio ha molti riferimenti visivi ai suoi vecchi film, e in alcune delle divinità è addirittura possibile riconoscere dei suoi collaboratori.*

R: E' proprio così. Io per esempio m'identifico con il ragnesco e impegnatissimo Kamaji, mentre la strega Yubaba è il signor Suzuki, il presidente dello Studio Ghibli. Il funzionamento e l'organizzazione del bagno termale sono in effetti molto simili a quelli della nostra società. Chihiro potrebbe essere considerata una giovane disegnatrice appena arrivata. Quando arriva, si imbatte in Yubaba che urla e impartisce ordini a tutti. Nel frattempo, Kamaji è costretto a lavorare moltissimo per obbedire agli ordini di Yubaba. Ha talmente tanto lavoro che non gli bastano più le braccia e le gambe per finirlo. Per quanto riguarda Chihiro, deve rendersi utile se non vuole che Yubaba la faccia sparire per sempre, praticamente il licenziamento!

D: *Più che due sorelle gemelle, Yubaba e Zeniba sono due aspetti della stessa persona, non è vero?*

R: Yubaba rappresenta la persona che lavora e Zeniba è la sua versione domestica. Tutti noi conosciamo persone che sono molto aggressive sul lavoro, ma che quando rientrano a casa sono molto più miti e gentili.

D: *In quasi tutti i suoi film c'è una presenza religiosa, animistica che si percepisce sotto la superficie.*

R: In Giappone la religione è una questione culturale piuttosto che un qualcosa che attrae necessariamente dei seguaci. La religione, che si tratti del Buddismo o dello Shintoismo, è onnipresente, anche se la sua presenza non si fa mai sentire in maniera opprimente o appariscente. I simboli religiosi sono disseminati ovunque, proprio come nei miei film, ma in maniera discreta. Sono la testimonianza di una tradizione e di una realtà. Devono essere stati gli agricoltori ad aver favorito i culti naturalisti che sono ormai parte integrante della religione giapponese. Il legame con la natura è un elemento essenziale dello spirito giapponese.

D: *Qual è stata la sfida maggiore che ha dovuto affrontare in* ***Spirited Away****?*

R: Quando ho finito di leggere la sceneggiatura, ho capito che ne sarebbe venuto fuori un film di tre ore. Naturalmente Suzuki mi ha detto subito che non avevamo i soldi per terminare il progetto in tempo se volevamo che uscisse nell'estate del 2001. A quel punto la scelta era tra accorciare il copione o spostare l'uscita del film al 2002. Io ero convinto che il film rispecchiasse fedelmente la condizione mentale di quell'anno, e temevo che nel 2002 le cose sarebbero cambiate a tal punto da far sembrare le mie idee già datate. Adattare la storia per avere un film più breve è stata la cosa più difficile.

D: *Per la prima volta nella sua carriera, ha collaborato con una società straniera per poter rispettare i tempi di uscita del film. Che mi dice di questa esperienza?*

R: Abbiamo fatto una ricerca e ci siamo resi conto che se avessimo lavorato contando solo ed esclusivamente sulle risorse disponibili nel nostro paese, non avremmo rispettato i termini. A quel punto abbiamo preso contatto con la D.R. Digital in Corea per affidargli la realizzazione di alcuni intervalli e della colorazione digitale di alcune parti. Pur conoscendo l'ottima reputazione della D.R., eravamo un po' in ansia, ma abbiamo dovuto ricrederci perché lo staff coreano si è dimostrato estremamente competente. Hanno lavorato molto bene e molto velocemente. Non avrei nessuna esitazione a collaborare nuovamente con loro in futuro.

D: ***Spirited Away*** *è uno dei maggiori successi della storia del cinema giapponese. Ne è orgoglioso?*

R: Non ne farei una questione di orgoglio perché qualunque sia il risultato di un film - successo o completo fallimento - io lo accetto, lo valuto e me ne servo per crescere e migliorare. Detto ciò, è evidente che sono sempre felice quando un film incassa di più di quanto è costato, perché questo ci permette di pensare già a un altro film da realizzare con meno limitazioni economici.

D: *Può raccontare qualche cosa sul* ***Ghibli Museum*** *che è stato da poco inaugurato?*

R: Gestire un museo è una cosa piuttosto complicata. Il lavoro di un regista termina con la fine della produzione, mentre un museo deve essere gestito giorno dopo giorno. E ogni giorno, ogni cosa deve essere perfetta. Non si possono correggere gli

HAYAO MIYAZAKI FILMOGRAFIA

Serie televisive

Mirai Shonen Conan
(Conan il ragazzo del futuro, *id.*) 26 episodi, 1978

Shin Lupin Sansei
(Il Nuovo Lupin III , *Le nuove avventure di Lupin III*) 2 episodi su 155, 1980

Meitantei Holmes
(L'investigatore Holmes, *Il fiuto di Sherlock Holmes*) 6 episodi su 26, 1982

Cortometraggi

On Your Mark
(*inedito in Italia*), 1995

Sora iro no Tane
(Il seme color del cielo, *inedito in Italia*), 1992

Kujiratori
(Caccia alla balena,*inedito in Italia*), 2001

Koro no Osanpo
(La grande passeggiata di Koro, *inedito in Italia*), 2001

Lungometraggi

Lupin Sansei
Cagliostro No Shiro
(Lupin III – Il castello di Cagliostro, *Il castello di Cagliostro*), 1979

STUDIO GHIBLI FILMOGRAFIA

Kaze no Tani no Naushika
(Nausicaä della Valle del Vento, *Nausicaä*), 1984
Soggetto originale e sceneggiatura di Hayao Miyazaki
Dal fumetto di Hayao Miyazaki
Musiche di Joe Hisaishi
Prodotto da Isao Takahata
Diretto da Hayao Miyazaki

Tenku no Shiro Laputa
(Laputa il Castello del Cielo, *inedito in Italia*), 1986
Soggetto originale e sceneggiatura di Hayao Miyazaki
Musiche di Joe Hisaishi
Prodotto da Isao Takahata
Diretto da Hayao Miyazaki

Tonari no Totoro
(Il mio vicino Totoro, *inedito in Italia*), 1988
Soggetto originale e sceneggiatura di Hayao Miyazaki
Musiche di Joe Hisaishi
Diretto da Hayao Miyazaki

Hotaru no Haka
(La tomba delle lucciole, *La tomba delle lucciole*),1988
Dal romanzo di Akihiko Nosaka
Musiche di Michio Mamiya
Diretto da Isao Takahata

errori fatti il giorno prima. Inoltre devi sempre pensare alla mostra successiva. E' un compito eccitante, ma è anche un lavoro senza fine.

D: *Qual è il suo prossimo progetto?*

R: Si tratta di **Howl's Moving Castle**, un film tratto dall'omonimo romanzo di Diana Wynne Jones, che vorremmo distribuire in Giappone nel 2004. Quasi certamente, dopo una serie di considerazioni,la regia sarà la mia. Il mondo sta cambiando enormemente. Il terrorismo è in ascesa e il Giappone sta attraversando una grave crisi economica. In queste circostanze, bisogna produrre film che siano coerenti con il periodo, film che pongano le domande giuste e forniscano delle risposte adeguate al pubblico, infondendo anche speranze. Come può immaginare è un obiettivo un po' pretenzioso e complicato.

Masashi Ando (direttore dell'animazione)

Nato a Hiroshima nel 1969, **Masashi Ando** ha frequentato l'Università di Tokyo studiando scenografia. In seguito ha vinto un concorso per entrare allo Studio Ghibli, abbandonando l'ambiente scolastico e lanciandosi nel settore dell'animazione. Ha cominciato a lavorare al film di Isao Takahata **Omohide Poroporo**, per dedicarsi poco dopo al lungometraggio **Porco Rosso**, durante il quale è stato promosso animatore a tempo pieno. In questa veste, ha partecipato alla realizzazione di tutti i film più importanti della Ghibli Studio fino al video musicale **On your Mark**. In seguito, è diventato direttore dell'animazione, ruolo che ha svolto egregiamente in **Mononoke Hime** e **Spirited Away**.

D: *Hayao Miyazaki è un regista che s'interessa di tutto. Che suggerimenti le ha dato?*

R: La grafica di **Spirited Away**, e soprattutto la protagonista, rappresentavano un'autentica sfida. Miyazaki voleva che Chihiro sembrasse una normale ragazzina di dieci anni. Per quanto ricordi io, è la prima volta che desiderava creare un personaggio che non fosse idealizzato, e nel campo dell'animazione è una cosa piuttosto insolita. Per ottenere un effetto realistico, era necessario disegnare il fisico di una ragazzina di dieci anni, ma soprattutto catturare la sua anima. Dovevamo considerare la composizione psicologica del personaggio. In realtà, a quell'età le ragazzine non cambiano molto perché sono in una fase precedente alla pubertà. All'inizio Chihiro è una ragazzina goffa e sempre imbronciata. Mano a mano che la storia va avanti, il pubblico impara a trovarla graziosa e simpatica, ma in realtà piace di più perché gli ostacoli che deve affrontare la rendono più generosa e disponibile. Chihiro diventa carina quando si mostra coraggiosa, disposta al sacrificio e assume il controllo della sua vita.

D: *Ci parli del personaggio di Yubaba.*

R: In genere, Miyazaki disegna le donne anziane con il naso aquilino. Questa volta volevo qualcosa di diverso perché sentivo che il personaggio di Yubaba richiedesse un'interpretazione più 'europea' della vecchiaia. In gioventù, è stata una bella donna, con il naso dritto, ma gli anni passano per tutti... e alla fine ho deciso di darle un lungo naso orizzontale invece di un naso verticale. Miyazaki voleva che Yubaba fosse credibile dal punto di vista fisico nonostante la testa enorme. E' stata un'autentica sfida. Comunque sono riuscito a imporre le mie idee per quanto riguarda il naso (risate). Per rendere Yubaba più realistica, il suo aspetto fisico doveva riflettere la sua personalità. Le rughe, gli occhi cerchiati, gli anelli e tutti que-

gli strati di vestiti... Sono stati necessari molti dettagli per creare il suo personaggio.

D: *Anche se appaiono poco nel film, la creazione dei genitori di Chihiro ha richiesto un'enorme cura dei dettagli.*

R: Anche in questo caso, non volevo che i genitori di Chihiro fossero simili a tutti gli altri personaggi creati da Miyazaki, e ancor meno volevo ricorrere agli stereotipi adottati dall'industria americana del cinema d'animazione. Per quanto riguarda il padre, lo vedevo come un uomo delicato, che adora sua figlia, mentre la madre doveva essere un po' più fredda, distante, con un rifiuto dei problemi familiari. Potrebbe sembrare una cosa sciocca, ma ho pensato che gli orecchini, i capelli tinti e il rossetto avrebbero aiutato il pubblico a capire la personalità del personaggio, cosa che non era mai stata fatta negli altri film di Miyazaki. Infatti, in quasi tutti i suoi film, c'è una donna forte che fa da guida all'eroina. In questo caso, la forza di Rin (collega di Chihiro) risiedeva tutta nel suo enorme seno, anche se alla fine lo abbiamo ridotto. In ogni caso, mi sarebbe piaciuto creare una sorta di amazzone con curve abbondanti.

D: *Anche il personaggio di Haku è piuttosto insolito nell'ambito dell'universo di Miyazaki.*

R: All'inizio soprattutto. Volevo che Haku fosse un personaggio misterioso e fisicamente inquietante. Poi abbiamo deciso di far uscire la sua luce interiore. Il mio obiettivo però era evitare qualunque paragone con i personaggi che vediamo generalmente nei manga per ragazzine e nei fumetti americani. Miyazaki è stato molto chiaro su questo punto.

D: *Da dove nasce l'idea della personalità di Kamaji?*

R: L'idea era piuttosto semplice: fare una caricatura di uno dei capi della nostra società. E così ho pensato ai baffi, alla bocca, alla mascella, alla testa, ai tendini sul collo, e soprattutto agli occhi che ho sostituito con gli occhiali.

D: *Che cosa ha imparato durante la realizzazione di **Spirited Away**?*

R: Mi è sembrato che Hayao Miyazaki abbia avuto meno esitazioni rispetto al passato nel creare qualcosa che sente veramente, e che gli parte dallo stomaco. I suoi film sono diventati più diretti ed espliciti senza perdere nulla in termini di ricchezza e profondità. Sono diventati al tempo stesso più accessibili e interessanti, il che è confermato dagli incassi in Giappone. Un giorno Miyazaki andrà in pensione sul serio, e il quesito è: chi prenderà il suo posto? A differenza di **Mononoke Hime**, questa volta non ha fatto tutto da solo. Per questo film, ha svolto il classico ruolo di regista-sceneggiatore. Personalmente ritengo che se lo Studio Ghibli vorrà continuare a produrre film, dovrà necessariamente infrangere le regole e i modelli creati da Miyazaki. Da parte mia, con **Spirited Away** ho cercato di rompere e superare le regole grafiche vigenti finora e, con mia grande sorpresa, Miyazaki mi ha lasciato fare. Il futuro dimostrerà se le mie scelte sono state corrette o meno.

Yoji Takeshige (direttore artistico)

Nato a Philadelphia nel 1964, **Yoji Takeshige** ha studiato alla Tama Art School in Giappone. Ha iniziato la carriera allo Studio Ghibli come disegnatore di sfondi per **Tonari no Totoro** nel 1988. In seguito ha deciso di mettere alla prova le sue qualità fuori dalla società di Miyazaki, e ha lavorato su alcune prestigiose produzioni come *Le ali di Honneamise* (1987) e *Patlabor* (1989). Successivamente è tornato allo Studio Ghibli e ha assunto a sorpresa il ruolo di produttore in **Porco Rosso**. Subito dopo però ha ripreso la matita ed è diventato disegnatore in **Ponpoko** del 1994, e **Mimi o Sumaseba** del 1995, oltre che del capolavoro di Mamoru Oshii (non prodotto dallo Studio Ghibli) *Ghost in the Shell*. Yoji Takeshige è stato nominato direttore artistico per il video musicale **On your Mark** quando Masashi Ando è stato promosso direttore dell'animazione. Tra i due uomini è nato un profondo legame, e spesso lavorano insieme.

D: *Come ha affrontato **Spirited Away**?*

R: E' stata la mia prima volta come direttore artistico. Contrariamente a quanto si possa pensare a prima vista, il paesaggio di questo film è completamente diverso da quello di **Tonari no Totoro**. Qui le immagini si basano

Majo no Takkyubin
Kiki's Delivery Service
(Il servizio consegne della Strega – Kiki Consegne a Domicilio, *Kiki's Delivery Service*), 1989
Dal romanzo di Eiko Kadono
Sceneggiatura di Hayao Miyazaki
Musiche di Joe Hisaishi
Canzoni di Yumi Arai
Prodotto e diretto da Hayao Miyazaki

Omohide Poroporo
(Ricordi nostalgici, *inedito in Italia*), 1991
Dal fumetto di Hotaru Okamoto e Yuko Tone
Sceneggiatura di Isao Takahata
Musiche di Masaru Hoshi
Prodotto da Toshio Suzuki
Diretto da Isao Takahata

Kurenai no Buta - Porco Rosso
(Il maiale rosso - Porco Rosso, *inedito in Italia*), 1992
Soggetto originale e sceneggiatura di Hayao Miyazaki
Musiche di Joe Hisaishi
Canzone eseguita da Tokiko Kato
Prodotto da Toshio Suzuki
Diretto da Hayao Miyazaki

Umi ga Kikoeru
(Posso sentire il mare, *inedito in Italia*), 1993 (film tv)
Dal romanzo di Saeko Himuro
Musiche di Shigeru Nagata
Prodotto da Nozomu Takahashi
Diretto da Tomonori Mochizuki

Heisei Tanuki Gassen Ponpoko
(Ponpoko, la guerra dell'Era Heisei dei Tanuki, *Inedito in Italia*), 1994
Soggetto originale e sceneggiatura di Isao Takahata
Musiche di Shang Shang Typhoon
Prodotto da Toshio Suzuki
Diretto da Isao Takahata

Mimi o Sumaseba
(Se ascolti da vicino, *inedito in Italia*), 1995
Dal fumetto di Aoi Hiragi
Sceneggiatura di Hayao Miyazaki
Musiche di Yuji Nomi
Prodotto da Toshio Suzuki
Diretto da Yoshifumi Kondo

Mononoke Hime
(La principessa Mononoke, *Princess Mononoke*), 1997
Soggetto originale e sceneggiatura di Hayao Miyazaki
Musiche di Joe Hisaishi
Prodotto da Toshio Suzuki
Diretto da Hayao Miyazaki

Ho-hokekyo Tonari no Yamada Kun
(Cucù! Gli Yamada, i miei vicini), 1999
Dal fumetto di Hisaichi Ishii
Sceneggiatura di Isao Takahata
Musiche di Akiko Yano
Prodotto da Toshio Suzuki
Diretto da Isao Takahata

Sen to Chihiro no Kamikakushi Spirited Away
(Sen/Chihiro rapita dagli spiriti, *La città incantata – Spirited Away*), 2001
Soggetto originale e sceneggiatura di Hayao Miyazaki
Musiche di Joe Hisaishi
Prodotto da Toshio Suzuki
Diretto da Hayao Miyazaki

Neko no Ongaeshi
(Il ritorno del gatto, *inedito in Italia*), 2002
Dal fumetto di Aoi Hiiragi
Musiche di Yuji Nomi
Prodotto da Toshio Suzuki e Hayao Miyazaki
Diretto da Hiroyuki Morita

Howl no Ugoku Shiro
(Il castello mobile di Howl, *in corso di produzione*), 2004
Dal romanzo di Diana Wynne Jones
Prodotto da Toshio Suzuki
Diretto da Hayao Miyazaki

soprattutto sulla fantastica immaginazione di Hayao Miyazaki mentre **Tonari no Totoro** si rifaceva a luoghi realmente esistenti. Il mio lavoro è stato tradurre in immagini reali quelle mentali del regista.

D: *Ha lavorato sullo storyboard e sugli schizzi?*

R: No, era lo stesso Hayao Miyazaki a gestire storyboard e schizzi. Comunque, i suoi schizzi non corrispondevano esattamente alle leggi tradizionali della prospettiva. Per esempio, gli edifici della zona commerciale non erano dritti. La cosa mi ha sorpreso, e ho cominciato a correggerli, ma lui mi ha detto che avrei capito tutto se avessi visto qualche vecchio edificio giapponese. Ho guardato qualche fotografia e qualche vecchio film, e ho notato che in genere gli edifici pendevano un po' sotto il peso dei tetti in tegole. Non c'erano quasi mai delle linee rette. E così ho ripreso i disegni originali.

D: *Su cosa si è concentrato quando disegnava le ambientazioni?*

R: In genere, faccio dei disegni pieni di dettagli. Questa volta ho cercato di ridurli al minimo. Miyazaki voleva che mi concentrassi sulle rifiniture, ma al tempo stesso non voleva che la scena apparisse troppo affollata.

D: *Miyazaki le ha dato qualche consiglio o direttiva?*

R: Mi ha chiesto di disegnare tutto partendo dal punto di vista di Chihiro. Inoltre voleva che mi divertissi lavorando, il che è piuttosto difficile in quanto si tratta di un lavoro piuttosto serio (risate).

D: *A cosa si è ispirato per creare una città che appartiene a un altro mondo?*

R: Ai consigli di Miyazaki e agli edifici del parco Koganei. Ci sono molti edifici vecchi in quel parco, e le vecchie insegne che descrivono ancora cosa ospitavano.

D: *Si è concentrato molto sulla luce e sui colori.*

R: Anche questa è stata una richiesta di Miyazaki. Ho utilizzato molte sfumature. Per esempio, le tinte tetre del *noren* (le tende appese alla porta) che si trova nello *yuya*, e i violenti colori sul ponte. Abbiamo utilizzato tutte le sfumature possibili e immaginabili di rosso! Naturalmente, per fare spiccare tutti questi colori e queste sfumature, era necessario che la luce non li schiacciasse, anzi, che ne esaltasse i contrasti. Non volevamo una luce fluorescente, quanto piuttosto una debole luce rossastra come nel Giappone antico.

D: *Ci sono molte scene in cui la luce è fioca.*

R: Esatto. Per esempio, nella scena in cui i genitori di Chihiro vengono trasformati in maiali, la ragazzina si spinge contro un muro quasi distrutto. Ho reso la scena piuttosto buia a proposito. Pensavo che fosse la maniera giusta per trasmettere al pubblico le paure di Chihiro. La luce svolge un ruolo fondamentale nei film animati, e non deve mai essere trascurata o sottovalutata.

D: *La sagoma della città degli spiriti somiglia per certi versi a quella di Hong Kong.*

R: Non l'ho fatto a proposito. Volevo evitare il solito effetto che si ha quando si disegnano le sagome cittadine con i grattacieli. Abbiamo ricreato la tipica illuminazione al neon del passato e, per quanto riguarda il paesaggio al di là dal mare, Miyazaki mi ha chiesto di dipingere un panorama sconosciuto che però sembrasse familiare al pubblico. La sua osservazione mi fa capire che forse ci sono riuscito, ma per quanto mi riguarda penso che somigli più a Shanghai.

D: *Ha usato un modello per disegnare lo* yuya?

R: No, anche se potrebbe somigliare alle terme di Dogo dove i dipendenti della società vanno ogni tre anni. Le scale dello *yuya* sono state ispirate dalle foto di Meguro Miyabi Joen, soprattutto i motivi sul muro e i soffitti. I quadri del castello di Nijo e tutti gli oggetti che vengono dal quartiere di Gion (il quartiere delle *geishe* e dei *maiko* di Kyoto) sono stati usati come punti di riferimento.

D: *Qual è stata la scena più difficile da disegnare?*

R: Quella nella quale Chihiro prende il treno e va da Zeniba per salvare Haku. Sebbene la scena non sia molto animata, la cosa più complicata da rappresentare è stata il treno che corre sull'oceano. Sono stati necessari numerosi ritocchi al computer, ma all'inizio è stato il mio settore a stabilire il tono da dare alla scena. Un treno che viaggia sull'acqua non è una cosa normale, ma i treni e gli oceani sono cose che tutti noi conosciamo molto bene. La scena doveva essere realistica. In un film come **Spirited Away** c'è sempre una sfida di base, e cioè rendere credibile l'incredibile.

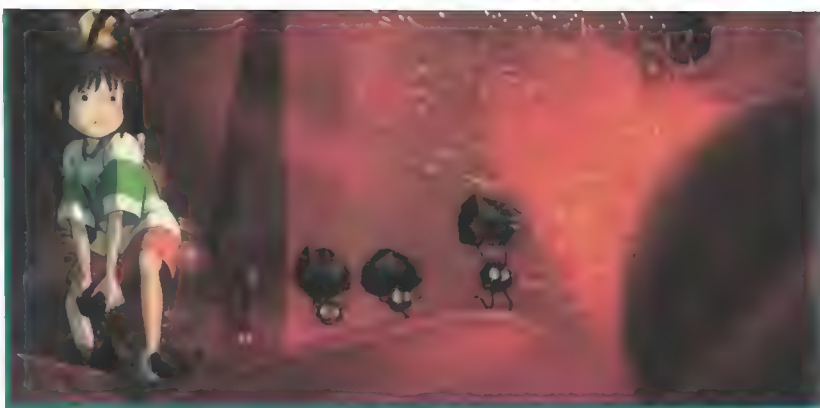
D: *A cosa si è ispirato per la casa di Zeniba?*

R: Doveva somigliare a un vecchio cottage inglese con il tetto in paglia. Quelle case esistono ancora e non sono poi molto diverse dalle fattorie giapponesi. La cosa più importante nel disegnare la casa e tutti i piccoli oggetti che contiene era evocare la somiglianza tra Zeniba e Yubaba, pur sottolineando la notevole differenza che esiste tra le due sorelle dal punto di vista morale.

D: *Qual è la sua scena preferita?*

R: La prima scena nella quale l'automobile entra all'improvviso all'ingresso dell'altro mondo. E' stata perfettamente gestita da Oga, che è riuscito a far risaltare la bellezza della natura evocando al tempo stesso una strana e terrificante sensazione di profondità. Gli ho anche chiesto di fare l'epilogo in modo tale che la scena finale fosse legata con la sequenza di apertura, e ci è riuscito con grande stile.

D: *Quali obiettivi spera di aver raggiunto in qualità di direttore artistico di* ***Spirited Away****?*

R: Quelli che fanno il mio mestiere, quando camminano per la strada in cerca d'ispirazione, a volte si concentrano su una casa, un angolo, un muro e cercano d'immaginare che cosa potrebbe nascondersi dietro l'oggetto che li affascina tanto. Usiamo la nostra immaginazione per svelare i segreti di un luogo che ci attrae, ci incanta. Spero di condividere questa sensibilità e questo mio modo di sentire con il pubblico che vedrà **Spirited Away**.

INAUGURAZIONE

VENERDÌ 21, SABATO 22 E DOMENICA 23 MARZO 2003

SIETE TUTTI INVITATI!!!

A TUTTI COLORO CHE SI PRESENTERANNO IN COSPLAY COMPLETO VERRÀ APPLICATO UNO SCONTO DEL 50% SU TUTTI GLI ACQUISTI EFFETTUATI (ESCLUSI I FUMETTI)

PROGRAMMA

VENERDI 21/3	*PRESS DAY:*	h 17.00 - h 22.00 (riservato alla stampa)
SABATO 22/3	*OPEN DAY:*	h 11.00 - h 22.00
DOMENICA 23/3	*OPEN DAY:*	h 14.30 - h 19.30

YAMATO SHOP VIA TADINO - fronte N.5 - MILANO

Romanzo

Il meraviglioso paese oltre la nebbia

di Sachiko Kashiwaba

Spesso i film di Hayao Miyazaki sono tratti da racconti e romanzi già esistenti. Nel caso di **Spirited Away**, il mitico regista ha raggruppato una serie di idee e spunti, alcune da lui stesso ideate, altre invece ispirate a **Il meraviglioso paese oltre la nebbia** di Sachiko Kashiwaba. Anche questo mese **Kappa Magazine** è orgogliosa di presentarvi una breve parte del testo in questione, tratta dal secondo capitolo del libro, in cui avviene l'incontro fra Rina e la misteriosa Signora Picotte all'interno della pensione gestita da quest'ultima. E' curioso notare come il nome della protagonista – mutato poi in Chihiro nel film – ricordi quello del protagonista dell'altro soggetto di Miyazaki (*Rin che dipinge i comignoli*), e che è stato comunque salvato per la cameriera collega della ragazzina. La Signora Picotte, invece, è diventata nel film Yubaba, ma tutte le sue caratteristiche sono rimaste inalterate, a partire dalla testa enorme.

Buona lettura.

Un ringraziamento a Sachiko Kashiwaba per la disponibilità.

La pensione chiamata Maniero di Picotte

Nell'attimo in cui Rina afferrò il suo ombrello, la porta d'ingresso si aprì con un cigolio.

– Sei Rina? Stavo proprio pensando che ormai dovevi essere qui. Avanti, entra! – disse una voce rauca.

Per la prima volta Rina comprese che quella era la casa che cercava. Dal fondo della casa proveniva un odore di pane ben cotto. Ormai doveva essere quasi mezzogiorno. Improvvisamente a Rina venne fame. Provò a guardare all'interno della casa, poi entrò nell'ingresso. La porta a sinistra era aperta, quindi, da là, sentì la voce di prima che diceva come arrabbiata: – Ma cosa stai aspettando? Non sopporto i tentennamenti –.

Rina entrò nella stanza timidamente. Accanto alla finestra c'era un grande divano a fiori e su quel divano, come una macchia nera, sedeva una vecchia, che non fece alcuna mossa per vedere Rina. Come se sapesse che tipo di bambina fosse anche senza guardarla, mangiò il suo biscotto e bevve il suo tè. Senza sapere cosa fare, in piedi, Rina fissava la vecchia che la ignorava. Per un po' le due non parlarono. Alla fine la donna disse: – Frequenti il sesto anno delle elementari, e non sei nemmeno capace di salutare! –

– Sono Rina Uesugi. La ringrazio per l'ospitalità – disse Rina abbassando la testa.

– Ma chi ti ha detto che ti ospito? – chiese la vecchia. Anche in quel momento la donna non guardò Rina.

Rina si sorprese, e quando iniziò a replicare con un – Però papà... –, la vecchia, come cercando le parole, con tono interrogativo riprese: – Tuo padre... cosa? –

Suo padre le aveva detto solo di provare ad andare alla valle della nebbia, visto che lì c'era una persona che una volta l'aveva ospitato. Anche quando Rina gli aveva chiesto il perché, aveva risposto solo che una volta tanto un luogo diverso poteva andar bene, dato che ogni anno andava a Nagano.

Ora che finalmente aveva trovato il posto senza che nessuno la venisse a prendere, ecco che veniva accolta freddamente. Era la prima volta che riceveva un trattamento del genere. La signora di Nagano le sarebbe andata incontro tutta sorridente dicendole – Benvenuta, benvenuta! – Pensato ciò, Rina si girò su se stessa e fece per tornarsene a casa così com'era. Si sentiva scoraggiata. Pur non volendo piangere, sentiva gli occhi gonfiarsi di lacrime.

Si sentiva addirittura più sola di quando si trovava nella stazione. La vecchia, nonostante vedesse Rina disperata, continuò tranquilla a rosicchiare il suo biscotto. – Allora me ne torno a casa – disse Rina. Ce l'aveva messa tutta per dire quella frase. Al che la vecchia rispose: – E chi ti ha detto di andartene? –

– Però, lei... ora... –

– Cos'avrei detto? –

Era proprio una voce acida. Dagli occhi di Rina iniziarono a scendere lacrime. La vecchia lanciò uno sguardo alla bambina. Quando si accorse che stava piangendo, disse: – Rina, sembra che tu non abbia capito bene. Questo luogo, il maniero di Picotte, è una pensione. Da generazioni, è la pensione della valle della nebbia –. Sorbì un sorso di tè e continuò: – Perciò, qui il pane te lo devi guadagnare. Oggi si chiama costo della vita... – E, come cercando le parole, spiegò: – Sì, sì, le spese per vivere, insomma. Le paghi in cambio del tuo lavoro –. Quindi aggiunse: – È per questo che non devi ringraziare nessuno dell'ospitalità. Su, com'è quel detto? – Cercò ancora un po' le parole. – Chi non lavora, non mangia. Sì, davvero. È così – e annuì su quanto aveva detto lei stessa.

– Se si tratta di denaro, be', io l'ho portato con me – disse Rina come sollevata, ma a un'occhiataccia della vecchia si rifece piccola piccola. – Quel denaro non è tuo, no? – domandò la vecchia a Rina come chiedendole conferma. Rina annuì.

– Non è denaro che ti sei guadagnata da sola, giusto? –

Rina trasalì e scosse la testa a destra e sinistra. Quel denaro era la mancetta che aveva ricevuto da suo padre per le vacanze. – Dev'essere denaro che ti sei guadagnata da sola. Te l'ho detto prima, no? Dovrai lavorare tu –.

– Ma io non so fare nessun lavoro! – Rina era disorientata. Si rendeva ben conto di non saper fare nulla. Non era brava a scrivere, e anche con il pallottoliere se la cavava solo con addizioni e sottrazioni, e poiché tutta la sua giornata si esauriva andando e venendo da scuola e dal doposcuola privato, non aveva mai aiutato sua madre nelle faccende domestiche. Perciò non era in grado né di fare il bucato come si deve né di cucinare. Aveva imparato a calcolare le calorie delle ricette, visto che era richiesto nel test di economia domestica, ma cucinare in modo gustoso era tutto un altro paio di maniche.

Mentre Rina pensava tutte quelle cose, la vecchia disse: – Hai mani e piedi, hai occhi, naso e bocca, e da quello che vedo mi sembra che non ci sia nulla di anormale in te, no? –

Quindi: – E chi lo dice che non sei capace di far nulla? –

Rina ormai non pensava che a scappare da quella vecchia che sedeva come una macchia sul sofà. Senza aver nessun riguardo per Rina, la vecchia incalzò: – Allora, infila l'ombrello nel portaombrelli. La tua stanza è la seconda da destra, al primo piano. Una volta che avrai depositato i bagagli, vieni in sala da pranzo. È pronto da mangiare –.

Rina stava ancora in piedi senza riuscire a prendere una decisione. La vecchia aveva dato per scontato che Rina rimanesse lì. – Avanti, spicciati –. La voce severa della vecchia vibrò nell'aria. Sorpresa da quel tono, Rina sgusciò fuori dalla stanza a piccoli passi. Tre teste stavano sbirciando dalla stanza di fronte, ma nell'istante in cui arrivò Rina chiusero in fretta la porta con un colpo.

– Ahi! – Si alzò fortissimo un grido di dolore.

– Il naso! Il naso! –

– Portate una medicina! Una medicina! – si sentì urlare una voce. Rina pensò che voleva provare a restare lì. D'altronde sembrava che in quella casa non ci fossero solo lei e la vecchia. Inoltre, sia in quella città, sia in quella casa c'era qualcosa che, chissà come mai, l'attirava. Suo padre le aveva detto che ogni tanto un posto diverso poteva andare bene, e quel luogo era davvero diverso da qualsiasi altro.

Masashi Tanaka
VICTORIA!
ALL'ARREMBAGGIO!

...SICCHÈ, PER I SUDDETTI MOTIVI, SARÀ ORA ESEGUITA LA SENTENZA!

GAIN, APPARTENENTE ALLA CIURMA DEL PIRATA NED!
...SEI CONDANNATO ALL'IMPICCAGIONE, PER AVER COMMESSO GLI ATROCI E INNUMEREVOLI CRIMINI PER CUI SEI STATO GIUDICATO!

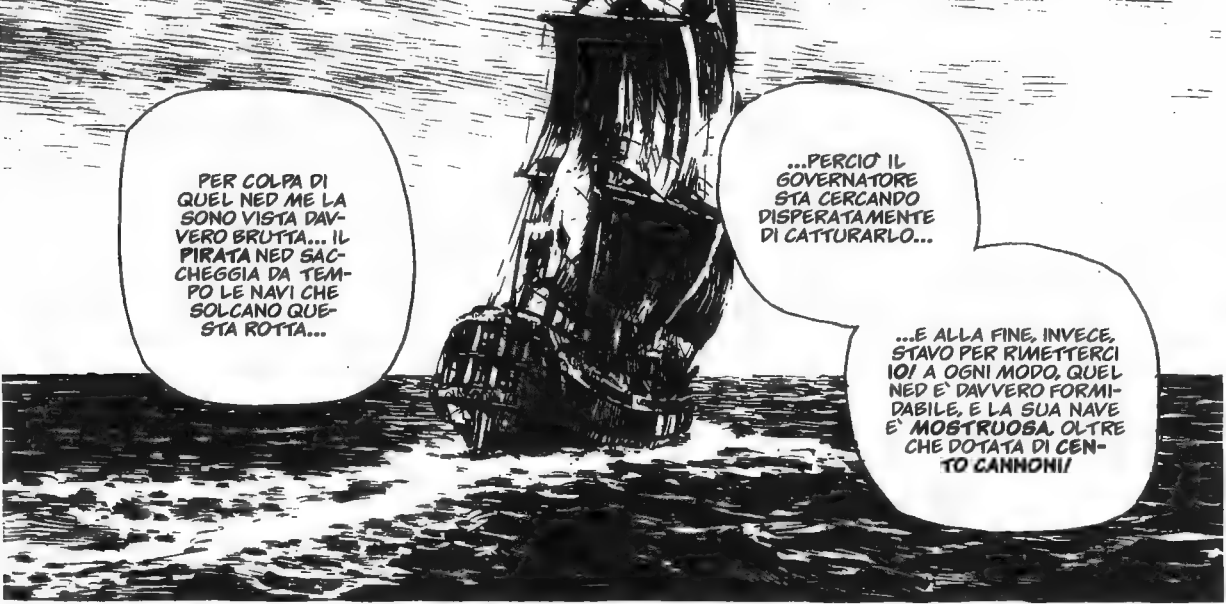
STO CERCANDO DI DIRVI CHE NON CONOSCO NESSUNO CHE SI CHIAMI NED!

PREPARARSI ALL'ESECUZIONE!

AAATTENTI! ESEGUITE... ORA!

HO DETTO ESEGUITE ORA! NON AVETE SENTITO IL MIO ORDINE?!
AH... ECCO... S-SIGNOR MAGGIORE... C-CREDO CHE DOVREBBE...

OUAGH!

...CAPI-
TANO...

SONO I
PIRATI!
VIA! VIA
DI QUA! CI
AMMAZ-
ZERANNO
TUTTI!
FERMI!
NON FUGGITE!
DOVETE COM-
BATTERE!

PER COLPA DI QUEL NED ME LA SONO VISTA DAVVERO BRUTTA... IL PIRATA NED SACCHEGGIA DA TEMPO LE NAVI CHE SOLCANO QUESTA ROTTA...

...PERCIÒ IL GOVERNATORE STA CERCANDO DISPERATAMENTE DI CATTURARLO...

...E ALLA FINE, INVECE, STAVO PER RIMETTERCI IO! A OGNI MODO, QUEL NED È DAVVERO FORMIDABILE, E LA SUA NAVE È MOSTRUOSA, OLTRE CHE DOTATA DI CENTO CANNONI!

CHE PROBABILITÀ ABBIAMO DI VINCERE? IL **VICTORIA** PUÒ CONTARE SOLO SU SEDICI CANNONI E TRENTA MARINAI, MOLTI DEI QUALI NON SONO NEMMENO COMBATTENTI...

ANCHE CON IL MASSIMO IMPEGNO, NON SAREMO IN GRADO DI OTTENERE MOLTO, AFFRONTANDO FRONTALMENTE UNA CORAZZATA DI QUEL GENERE!

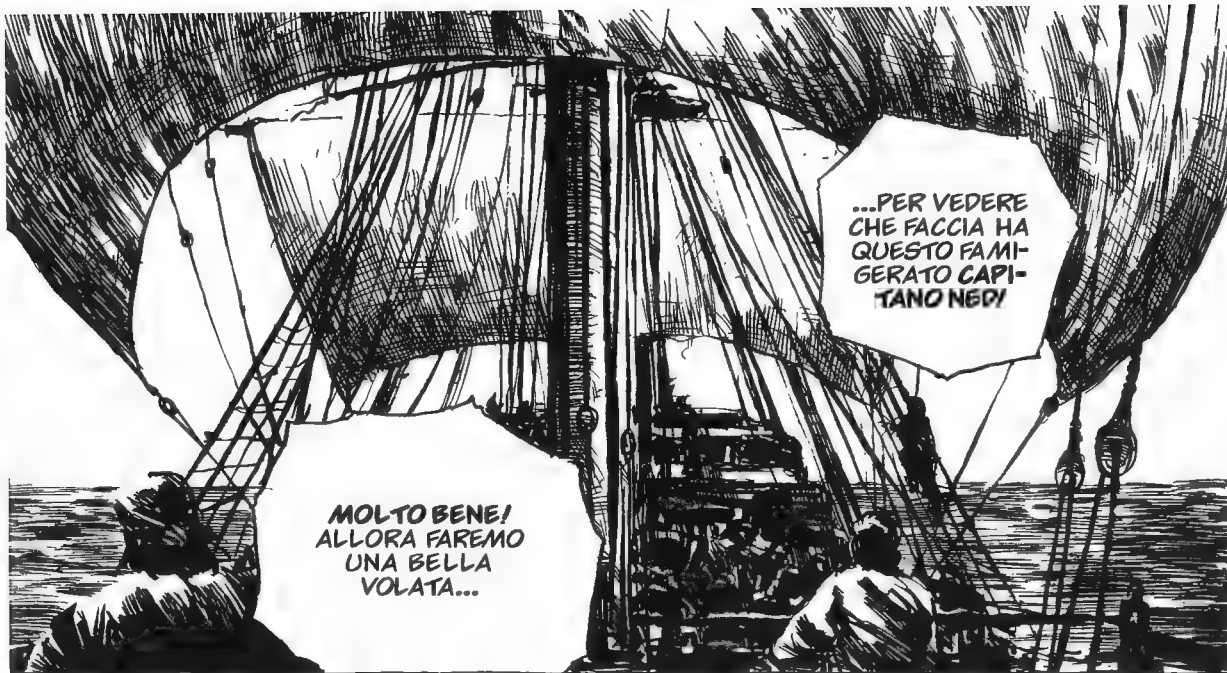
LANCIARSI IN UNO SCONTRO CHE SAPPIAMO FIN DA ORA DI POTER VINCERE È **CONTRO OGNI PRINCIPIO** DEL VICTORIA! DOV'È LO SPIRITO D'AVVENTURA? DOV'È IL VENTO DELLA BATTAGLIA?

GUARDATEVI. **GUARDIAMOCI.** TUTTI NOI STIAMO **MORENDO DI NOIA**, E LE NOSTRE ESPRESSIONI SONO **APATICHE...**

...NON TROVATE, NOSTROMO **AMANDA?**

IO SONO D'ACCORDO SU QUALUNQUE COSA SIA **DIVERTENTE!**

MOLTO BENE! ALLORA FAREMO UNA BELLA VOLATA...

...PER VEDERE CHE FACCIA HA QUESTO FAMIGERATO CAPITANO NED!

AHHH... OH, CAPITANO... OH, SSSÌ...

...ALLORA, CHE TE NE PARE? TI BASTA COSÌ O CONTINUIAMO UN ALTRO PO', EH?

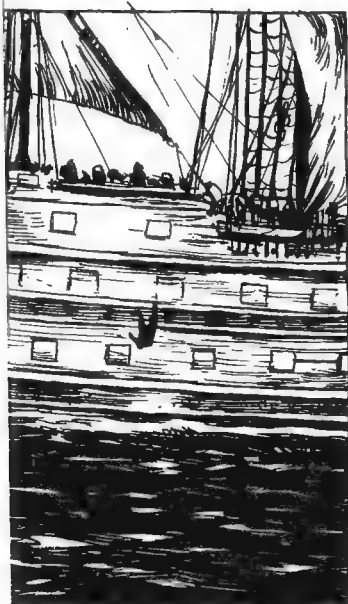
CAPITANO BURNS!

INSOMMA, E' MAI POSSIBILE CHE OGNI VOLTA CHE HA CINQUE MINUTI LIBERI, LI IMPIEGHI A RIPASSARSI QUALCHE SCIACQUETTA?
ABBIAMO TROVATO LA NAVE NEMICA! PENSA DI RAGGIUNGERCI SUL PONTE O RESTA QUI A SOLLAZZARSI?

L'AVETE TROVATA? AH, OTTIMO LAVORO!
A PROPOSITO, AMANDA, HO UNA COSA DA CHIEDERLE...

VORREBBE ESSERE COSI' GENTILE DA PRENDERE IN CONSIDERAZIONE, UNA VOLTA PER TUTTE, LA MIA PROPOSTA DI LASCIAR APPRODARE IL MIO GALEONE NEL SUO DELIZIOSO PORTICCIOLO...?

OUAGH!

CHE MI PRENDA UN ACCIDENTE... QUELLA NAVE È MOLTO PIÙ DI QUANTO IMMAGINASSI... È DAVVERO MAGNIFICA!
CREDO CHE I SUOI OCCUPANTI SI RIVELERANNO PIÙ CHE SODDISFACENTI COME AVVERSARI!
BENE! DISPONETEVI TUTTI IN ASSETTO DI BATTAGLIA!
QUELLA NON È UNA NAVE DEL GOVERNATORE, CAPITANO!
...E DI CHI È?
AH, ECCO! LO VEDO! QUELLA È L'EFFIGIE DEL VICTORIA! QUELLO CHE CI STA VENENDO INCONTRO È IL FAMOSO CAPITANO BURNS!

NON ESISTE NESSUN CAPITANO PIU' FAMOSO... O FAMIGERATO... DI ME!
PERCIO', VEDETTA... LA PROSSIMA VOLTA FA' MOLTA ATTENZIONE ALLE PAROLE CHE USI, SE VUOI CONTINUARE A PARLARE...

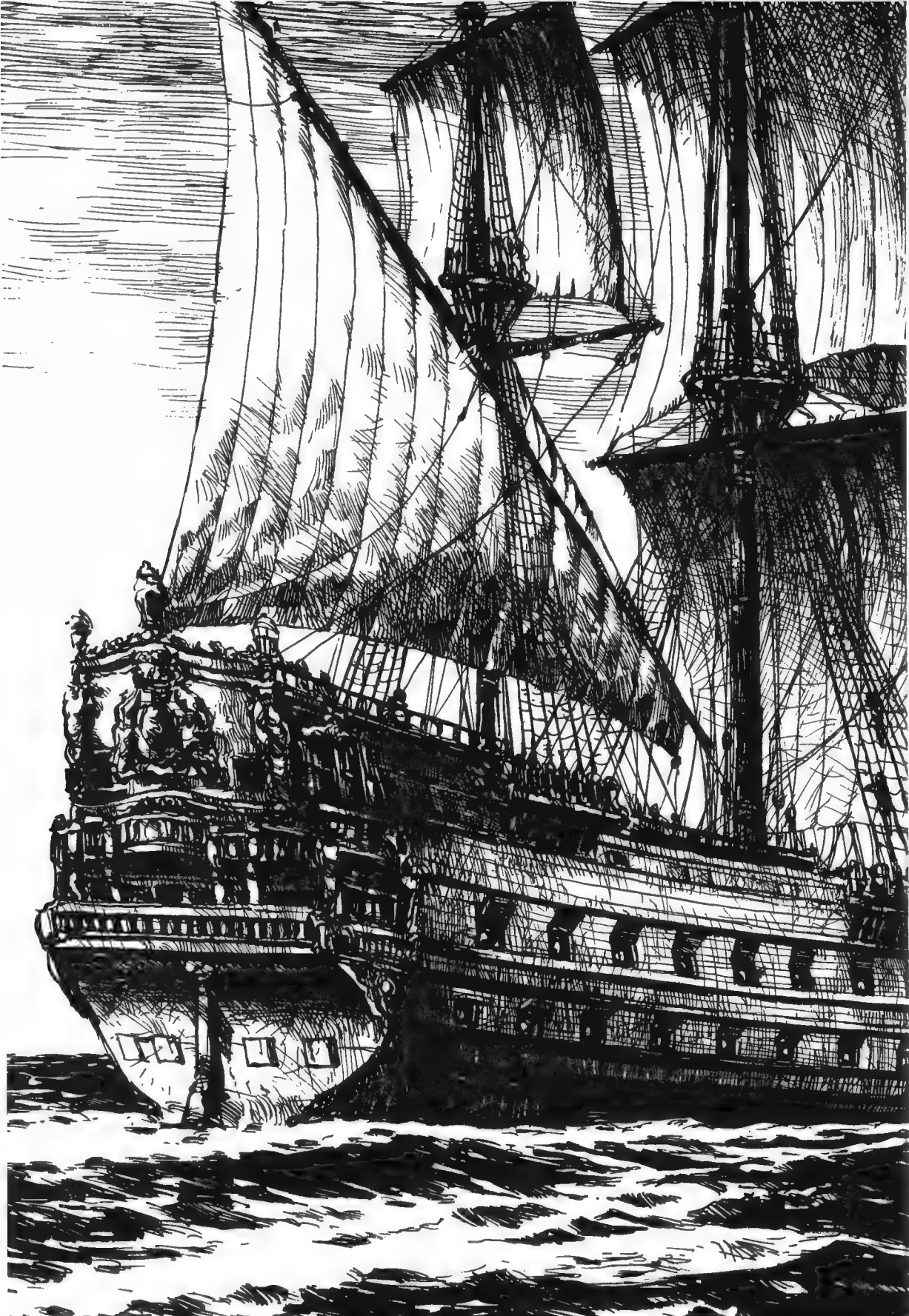
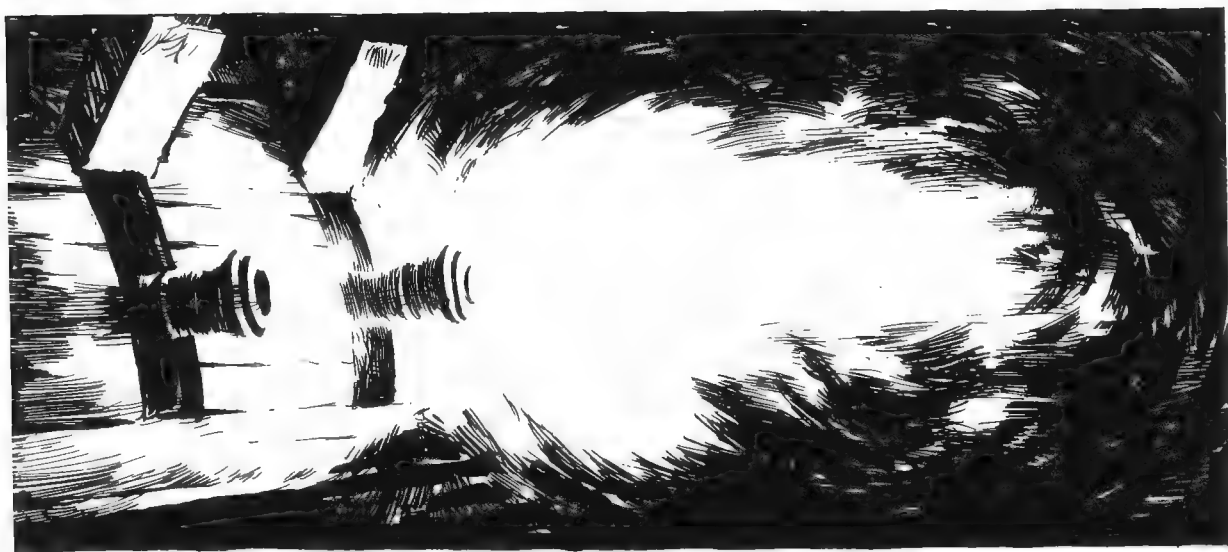
PREPARATE I CANNONI!

CAPITANO!
NON CE LA FACCIAMO PIU'!

NON POSSIAMO RESISTERE AD ALTRE CANNONATE!

STANNO PER AFFONDARCI!

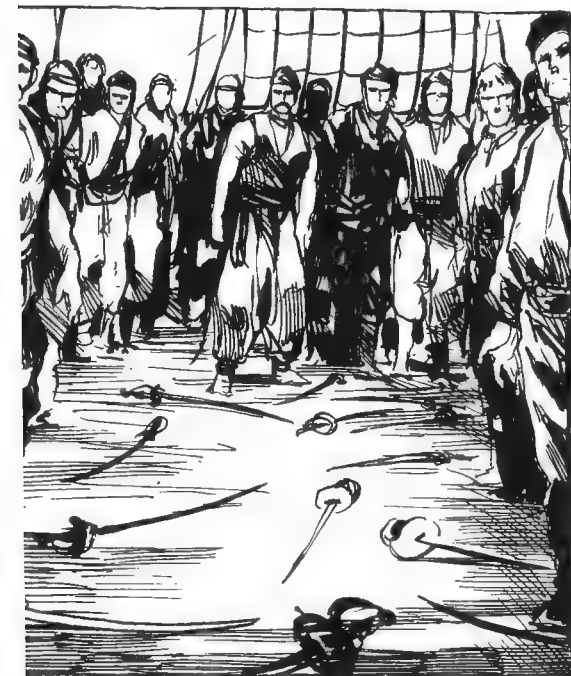
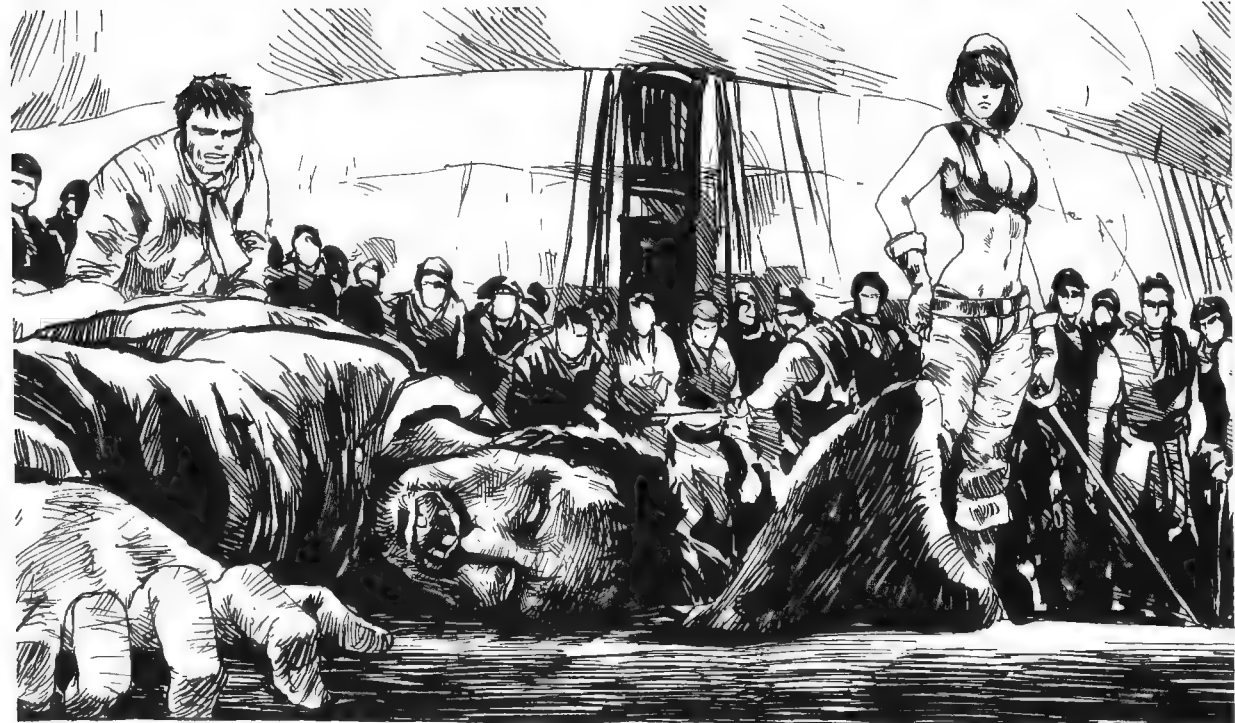
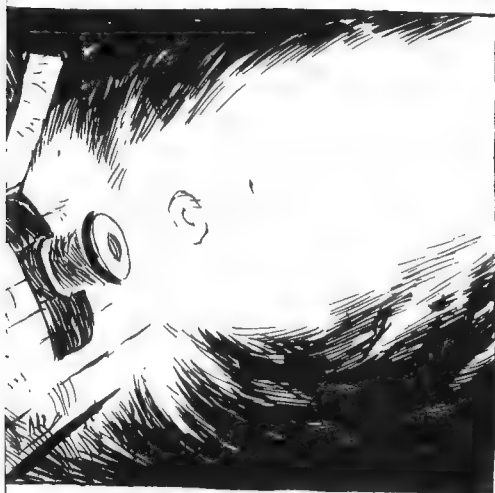
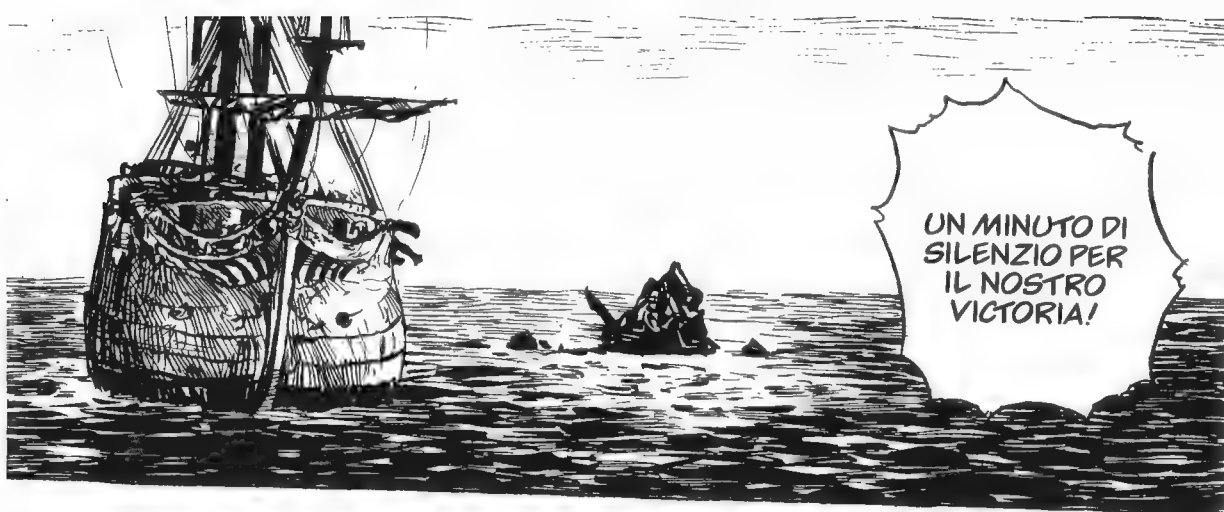
PERFETTO! E' GIUNTO IL MOMENTO, ALLORA!

ALL'AR-REMBAG-GIO!

TU SARESTI
NED, VERO?

ESATTO! SONO
IL CAPITANO NED...
QUELLO PIÙ FA-
MOSO DI TE!
AH AH AH!

GHAGH!

BENE! PRIMA CHE LA NOSTRA NAVE AFFONDI, TRASFERITE E CARICATE QUI TUTTO QUELLO CHE E` POSSIBILE!

UN MINUTO DI SILENZIO PER IL NOSTRO VICTORIA!

IL VICTORIA NON APPARTIENE NE` AI PIRATI, NE` TANTO MENO ALLE FORZE ARMATE DI ALCUN PAESE, SIGNORI MIEI! PERCIO` NON ESISTE ALCUNA REGOLA DA SEGUIRE, UNENDOVI A NOI! TUTTO DIPENDE UNICAMENTE DALLA VOSTRA LIBERA SCELTA!

HO DECISO! FAREMO **IL GIRO DEL MONDO** ATTRAVERSANDO GLI OCEANI IN LUNGO E IN LARGO...

...E LA ROTTA SARÀ TRACCIATA DAI VENTI E DALLE CORRENTI DEL MARE!

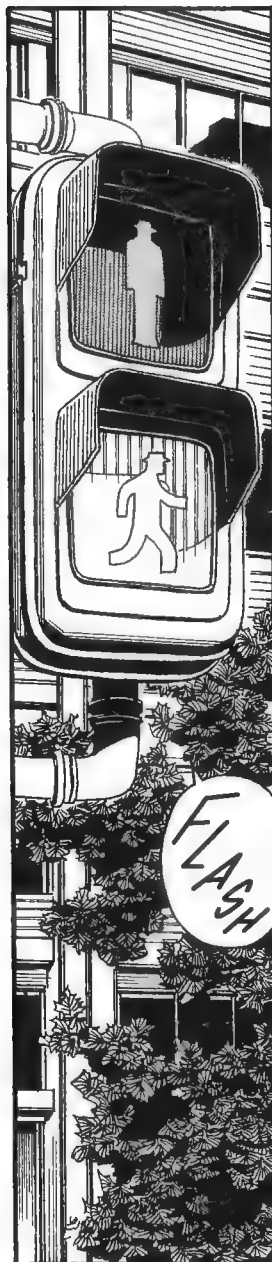
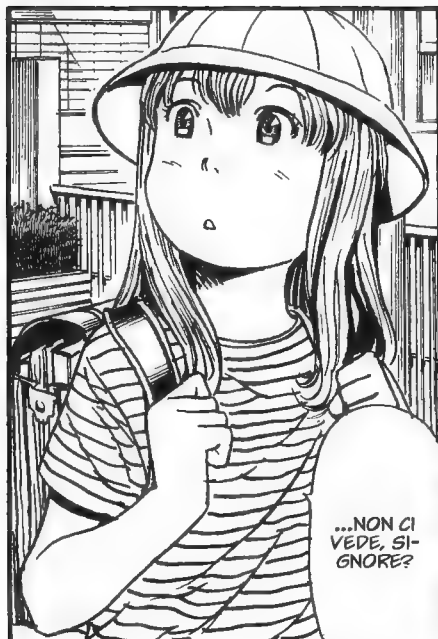
VICTORIA! - CONTINUA (1 DI 10)

Masayuki Kitamichi
POTËMKIN
L'INTRIGO DEL MUNICIPIO DI TOKYO

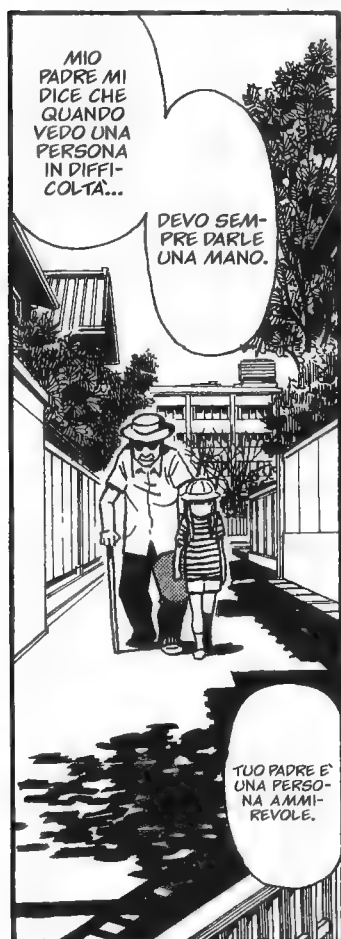
FLASH

TAP
CIP CIOP
TAP

CIP CIOP

CIP CIOP
CIP CIOP

...NON CI VEDE, SIGNORE?

SI APPOGGI ALLA MIA SPALLA!

OH, GRAZIE... MI SEI PROPRIO D'AIUTO...
SEI DAVVERO GENTILE, SIGNORINA...

MIO PADRE MI DICE CHE QUANDO VEDO UNA PERSONA IN DIFFICOLTÀ...
DEVO SEMPRE DARLE UNA MANO.
TUO PADRE È UNA PERSONA AMMIREVOLE.

DOVE DEVE ANDARE, SIGNORE?
ECCO, IO...
...STO CERCANDO UNA PERSONA CHE SI CHIAMA **NANJO**...

TAKESHI NANJO.

MA È LO STESSO NOME DI **MIO PADRE!**

OH, LO SO BENE...

GNIK

BRO
BRO
BRO
BRO

CRI CRI
CRI CRI
CRI
CRI...

E' PERMESSO?
SONO IL CORRIERE!

EHI, MADOKA... VACCI TU!
CI SEI, VERO? EHI!

HO SUDATO TANTO CHE SONO DISIDRATATA... NON POSSO MUOVERE UN DITO...
E CHI SEI, FANTAMAN?!

AHHH, UFFA!
ROLL ROLL

ECCOMI!
SCROOSH
TAP TAP TAP TAP
ARRIVO, ARRIVO!

UNA SPESA SUPPLEMENTARE...?

CHE COSA SAREBBE...?
ROBA DA MANGIARE?
...

NO. È IL KIT PER TRASFORMARSI IN SUPEREROE.

COSA?

MA... NON L'AVEVAMO RIMANDATO INDIETRO QUALCHE MESE FA...?
EVIDENTEMENTE NON È STATO CONSEGNATO.
PER L'ASSENZA DEL DESTINATARIO, A QUANTO PARE.

LA SUA ASSENZA?

TLING

NIENTE DA FARE. A CASA SUA NON RISPONDE NESSUNO.
SI SARANNO TRASFERITI DA QUALCHE ALTRA PARTE?

MMM...
NON SO PERCHE', MA HO UN BRUTTO PRESENTIMENTO...
DAI, SARÀ SOLO UNA TUA IMPRESSIONE...

タクシー
のりば

KLUNK
MI PORTI AL PALAZZO DELL'AMMINISTRAZIONE COMUNALE DI TOKYO.
BENE.

BIP
QUI NUMERO 273. ACCOMPAGNO IL CLIENTE FINO AL QUARTIERE DI SHINJUKU...
NO, ASPETTI... IO INTENDEVO IL VECCHIO PALAZZO COMUNALE...

QUELLO VECCHIO?
GUARDI CHE E' STATO DISTRUTTO DA UN BEL PEZZO...

NON IMPORTA.
E' LÀ CHE DEVO ANDARE.

YURAKUCHO

MANICA
ANTINCENDIO
TAP
TAP
TAP
CRACK

NOME IN CODICE...
...CROCE ROSSA!
BIP
DIRET-TORE, E' ARRIVATO.
PORTA-MELO QUI.
COME IMMAGI-NAVO... ALLA FINE E' TOR-NATO.
...HM!

* SPAGHETTINI CINESI. KB

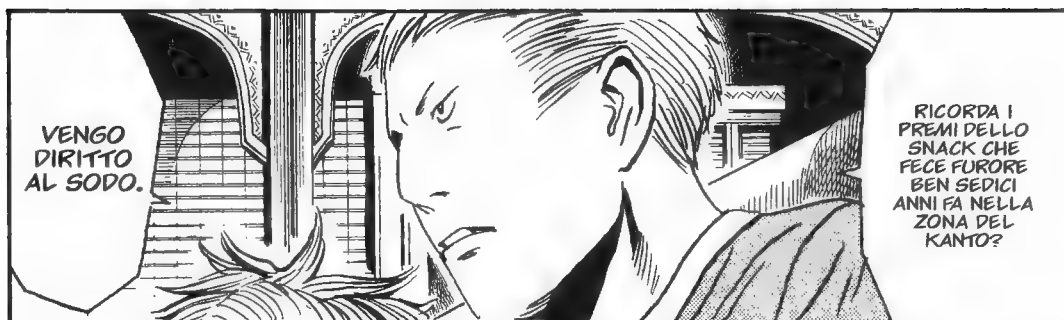
* VEDI RIASSUNTO IN SECONDA DI COPERTINA. KB

INSOMMA, AVETE PENSATO CHE FOSSE MEGLIO PIOMBARMI IN CASA ALL'IMPROVVISO... E PER GIUNTA PRESENTANDOVI A MANI VUOTE...*

EHI... HA UN'ARIA DIVERSA DA QUELLA CHE IMMAGINAVO...

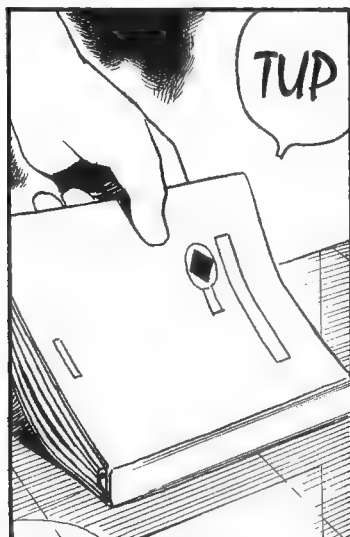
ANZI, E' PURE UN BELL'UOMO...

HO SENTITO PARLARE DI TE DAI VICINI.

* IN GIAPPONE, QUANDO SI VA A CASA DI QUALCUNO, E' BUONA CREANZA PORTARE UN PICCOLO DONO, COME PER SCUSARSI DEL DISTURBO ARRECATO. KB

VENGO DIRITTO AL SODO.
RICORDA I PREMI DELLO SNACK CHE FECE FURORE BEN SEDICI ANNI FA NELLA ZONA DEL KANTO?

OH, INTENDI LE **TORANGER CARD**, VERO?
...È **NATURALE** CHE LE HO.

!
VERA-MENTE?!

BE', NON HO PROPRIO TUTTA LA COLLE-ZIONE AL COMPLE-TO...

TUP

...
FLIP
FLIP

NON HO PA-ROLE... SONO ANCORA **CON-FEZIONATE!**

LE VOGLIO!

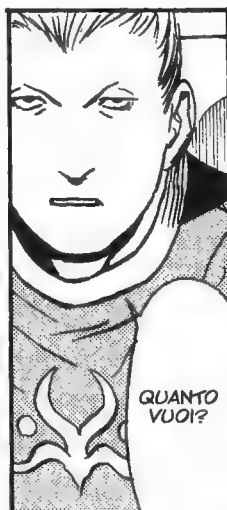
E COSA NE FARAI, DOPO AVERLE OTTENUTE?

CI VUOLE FORSE UN MOTIVO PRECISO PER COLLEZIONARE QUALCOSA?

AAH AH AH AH AH AH!

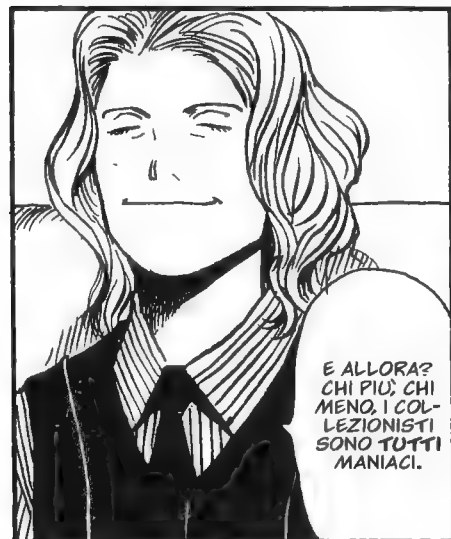
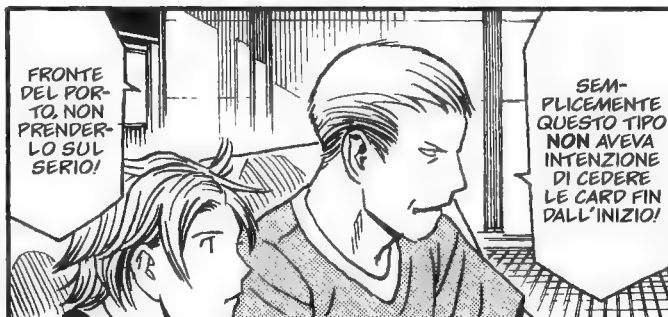
E VA BENE.
MA DI CERTO...
...NON POSSO CEDERTELE GRATIS!

QUANTO VUOI?

HMF...
TI SEMBRO FORSE UNO IN DIFFICOLTÀ ECONOMICHE?

NIENTE DENARO. VOGLIO IL **TEPORE** DI QUELLA RAGAZZA.

!
...CHE COSA?!

GIÀ... INTENDO UN ASSORBENTE IGIENICO...
...OVVIA-MENTE GIÀ USATO.

COSA?!
M-MA CHE RAZZA DI... C-COSA SEI, UNA SPECIE DI **MANIA-CO**?!

E ALLORA? CHI PIÙ, CHI MENO, I COL-LEZIONISTI SONO **TUTTI** MANIACI.

FRONTE DEL POR-TO, NON PRENDER-LO SUL SERIO!
SEM-PLICEMENTE QUESTO TIPO **NON** AVEVA INTENZIONE DI CEDERE LE CARD FIN DALL'INIZIO!

PARE CHE TU MI STIA DAVVERO **SOPRAVVA-LUTANDO**...

...BASTA, SCOOP! CALMATI!
BE', PER ME NON C'E' ALCUN PROBLEMA...

FLIP

GRRRRROWWL!

F-FRONTE DEL PORTO... T-TU...?

MI FACCIA USARE IL BAGNO.
E MI DIA ANCHE UNA BUSTA DI CARTA...

SENPAI...
...E' PROPRIO QUEL MOMENTO DEL MESE...

CHAK
...

I-IO... N-NON RIESCO PROPRIO A DIGERIRTI... TI FARÒ ABBASSARE QUELLA CRESTA, VEDRAI!

HEH
MA GUARDA... NON È CHE, PER CASO, SEI INNAMORATO DI LEI?
GRAB
COSA?!!

CHAK

TAP
TAP

TUP

WHIRRR

OH!

PAPÀ!

YUKA!

FERMO LÌ: NON FARE UN SOLO ALTRO PASSO.
SE TI COMPORTERAI DA GENTILUOMO, NON AVREMO BISOGNO DI USARE METODI RUDI...
PORTALA VIA.
AGLI ORDINI!
PIZZ
WHIRRR
PAPÀ!
UGH...
DOVE SONO LE ALTRE BAMBINE?!
PERCHÈ CERCATE SEMPRE DI INTROMETTERVI NELLA MIA VITA?!
QUESTO DOVREMMO ESSERE NOI A CHIEDERTELO...
...MIO CARO TAKESHI NANJO...

O PREFERI-SCI FORSE IL TUO NOME DI BATTAGLIA...
...TORANGER RED?!

SMETTILA DI CHIAMAR-MI COSÌ!

IO NON SONO PIÙ UN SUPER-EROE DA TEMPO!
SONO UN COMUNE ABITANTE DI TOKYO!

LO SO BENE...
INFATTI YASHICHI HA SCELTO UN'ALTRA PERSONA, ANZICHÈ TE.

MA ALLORA PERCHÈ TUTTO QUESTO?!

PER RIMET-TERE IN SESTO IL SISTEMA GUASTO...
...OCCORRONO ESPERIENZA E TECNICHE...

S-STAI PARLANDO DI YASHICHI?

...NO.
STO PARLANDO DI NOI STESSI.

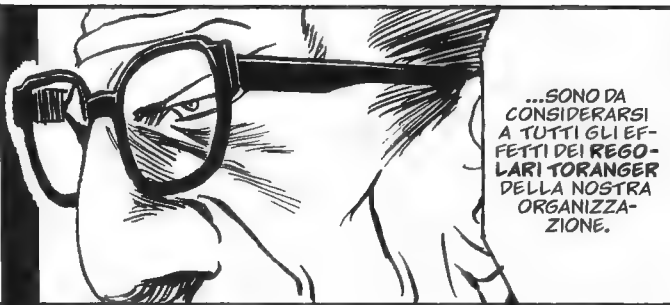
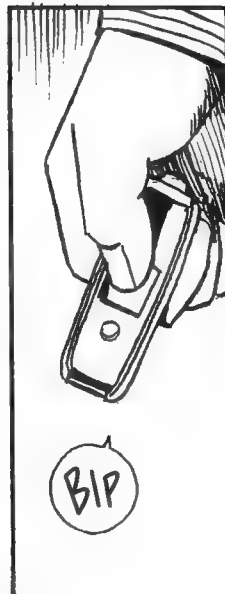
PERCHE` HAI RIATTIVATO YASHICHI?
IO NON HO FATTO NULLA!
SI E` ATTIVATO DA SOLO!

NON MENTIRE!
A CHI HAI DATO LA CINTURA DI ATTIVAZIONE?

QUELLA CINTURA NON E` ALTRO CHE UNA SEMPLICE DECORAZIONE!
...E DOVRESTI SAPERLO BENE ANCHE TU!

BE', NON IMPORTA.
ADESSO NON E` IL CASO DI IMPEGNARSI IN DISCUSSIONI CHE NON PORTANO DA NESSUNA PARTE...

PIUTTOSTO, COME SAPRAI BENE ANCHE TU...
...STANNO MANIFESTANDOSI POCO ALLA VOLTA TUTTI GLI INDIVIDUI CHE SONO STATI RICONOSCIUTI DA YASHICHI...

PUR ESSENDO APPARENTEMENTE PERSONE COMUNI, UNA VOLTA SCELTI DA LUI...

...SONO DA CONSIDERARSI A TUTTI GLI EFFETTI DEI REGOLARI TORANGER DELLA NOSTRA ORGANIZZAZIONE.

AVANTI... COSA VORRESTI CHIEDERMI DI FARE...?

BIP

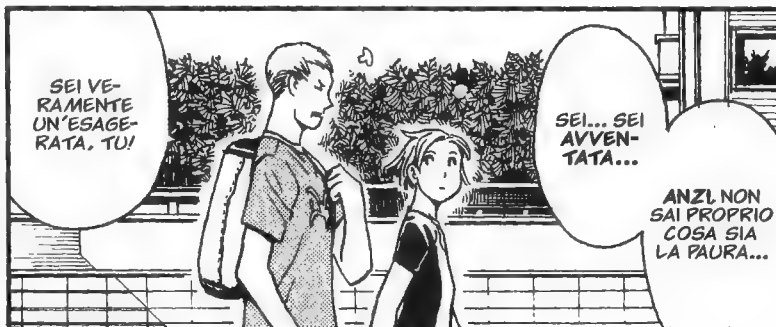
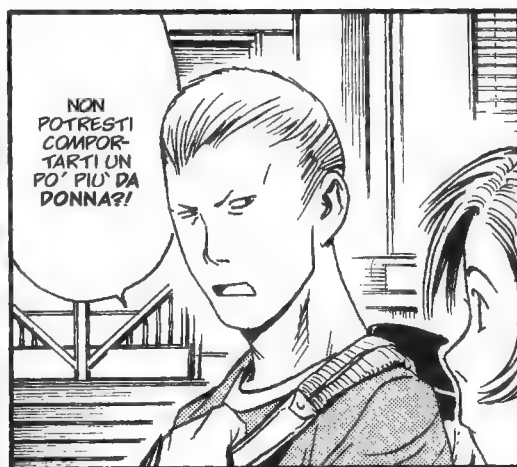
WHMMMM
QUEGLI INDIVIDUI SONO COME CANI SMARRITI, CHE GIROVAGANO IN CITTÀ IN CERCA DI UN PADRONE.

PRIMA CHE SIA TROPPO TARDI, E CHE DIVENTINO SELVAGGI RANDAGI...
...DEVI ASSOLUTAMENTE PORTARLI DA NOI, ALLA NOSTRA ORGANIZZAZIONE!

SGNAK
?!

...C-CAPITO?
WWNNN

AH AH AH...
IL SIGNORINO OGGI E' DI BUON UMORE?
OH, SEI TU...?
AH, IL DESTINO UMANO... UN SOGNO AMMALIANTE...
BUTTA VIA QUESTA, GRAZIE.
FLIP
...UH?
FRUSH
CHE COS'È, SE MI È CONCESSO?
STERCO DI CANE.
STERCO?!

POTEMKIN - CONTINUA

Makoto Kobayashi

GOBLIN

NEL VENTO DELLA NOTTE

BENVENUT...

...AHH...

CHE BEL-LO!
...C-CHE SIA UNA SPECIE DI SHOW-GIRL?

MORNING CAT

RIP
MORNING CAT

...

CROCK
CROCK
MORNING CAT

PTUEH!
SPIT

GNAM
GNAM
...
LONGCHAMP
JOYG
...
...

SNIFF
SNIFF
FLAP
FLAP
FLAP
FLAP
FLAP
FLAP

SBAM
UHIIII!

EHI!
MA CHE DIAVOLO FAI?!

WHUMP
AAH!

TAP
TAP
TAP
GNIK

TU TELEFONA ALLA POLIZIA!
IO CERCO DI FERMARE QUELLA PAZZA!
TAP TAP
D'ACCORDO!

ASPETTA, MALEDETTA!
ELEVEN
24
TAP TAP

PRONTO? PRONTO?!
CHIAMO DAL MINIMARKET NINE ELEVEN CHE SI TROVA A SHIN HONMOKU!

SÌ, PROPRIO COSÌ!
UNA DONNA COI CAPELLI ROSA!

VI PREGO, VENITE CON LA MASSIMA URGENZA!
GRA-ZIE!

CLICK

T-TU... E-ERI PROPRIO QUI?!
S-STA ARRIVANDO LA POLIZIA! NON MUOVERTI ASSOLUTAMENTE!

AAAAAAH!

SBAM

WROOOO

COME SAREBBE A DIRE?! UN MINIMARKET 24ORE È STATO ASSALITO DA UN LADRO...

GIUDICANDO DAL FATTO CHE IL RAGAZZO NON HA LESIONI ESTERNE, HO RAGIONE DI CREDERE CHE GLI SIA STATA **SUCCHIATA L'ENERGIA VITALE...**
...
IN QUESTO MOMENTO SONO IMPEGNATO A INDAGARE SU CHI ABBIA UCCISO QUEL POLIZIOTTO, L'ALTRO GIORNO!
SCUSA TANTO SE NON HO TEMPO PER ANDARE A CACCIA DEI TUOI STUPIDI **SPIRITI!**

MA GUARDA TU...

UH...

...

GNIIIK

GOBLIN - CONTINUA (5 DI 14)

Makoto Kobayashi

MICHAEL

UN GATTO SOTTO SFRATTO

PULIZIE DI PRIMAVERA!

SU! FORZA, FORZA! SGOB-BARE, GENTE!
TAP TAP
TAP TAP
E TOGLITI DI MEZZO, TU!
MIARGH!

...
TAP TAP
TAP TAP

MIAO!
PURR PURR PURR PURR
ZOMP

COME SAREBBE A DIRE MIAO?!
FLOP
NON VEDI CHE HO UN SACCO DI ROBA DA FARE?! VATTENE VIA!

...

FORZA, FORZA! AH, QUANTO LAVORO! AH, POCO TEMPO!
KNOB

AH!
MIAO MIAO MIAO!
FLIP FLIP

FUORI DAI PIEDI!
EHI, TU!
WHUMP

E ADESSO... OOOOH...

...ISSA!
...
SCENDI SUBITO DI LÌ!
BZZZZ
MIAU!
MIÀ!
SBAM
BZZZZZZ
MIÀ!
MIAO!
TAP TAP
MALEDETTO! AVEVO APPENA FINITO DI PULIRE QUESTO VETRO!

ADESSO BASTA! CI STA SOLO INTRALCIANDO! RINCHIUDI QUEL DANNATO GATTO NEL BAGNO!
D'AC-CORDO!
MIAO MIAO MIAO!
MIARGH!
MIAUUU! MIAUUU!
VRRRRR
SLAM
ERA ORA!
PARE CHE FINALMENTE POSSIAMO METTERCI A FARE LE PU-LIZIE CON CALMA.
SLAM
MICHAEL È CADUTO NELLA VASCA!
CHE DIAVOLO SUCCEDE ORA?!

MORALE: FARE LE PULIZIE CON UN GATTO IN GIRO PUÒ RISULTARE DEMENZIALE...

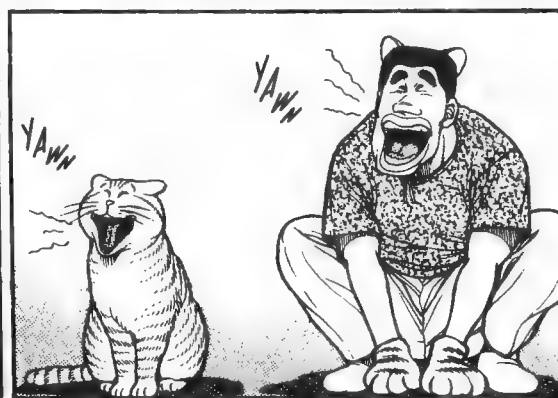
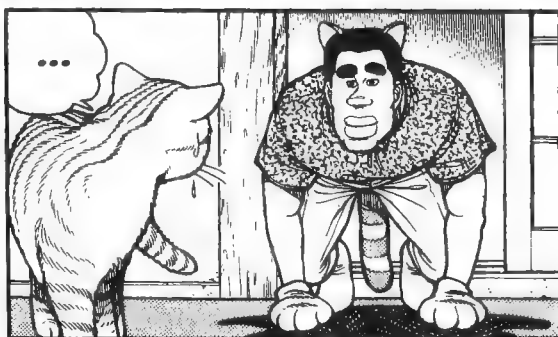
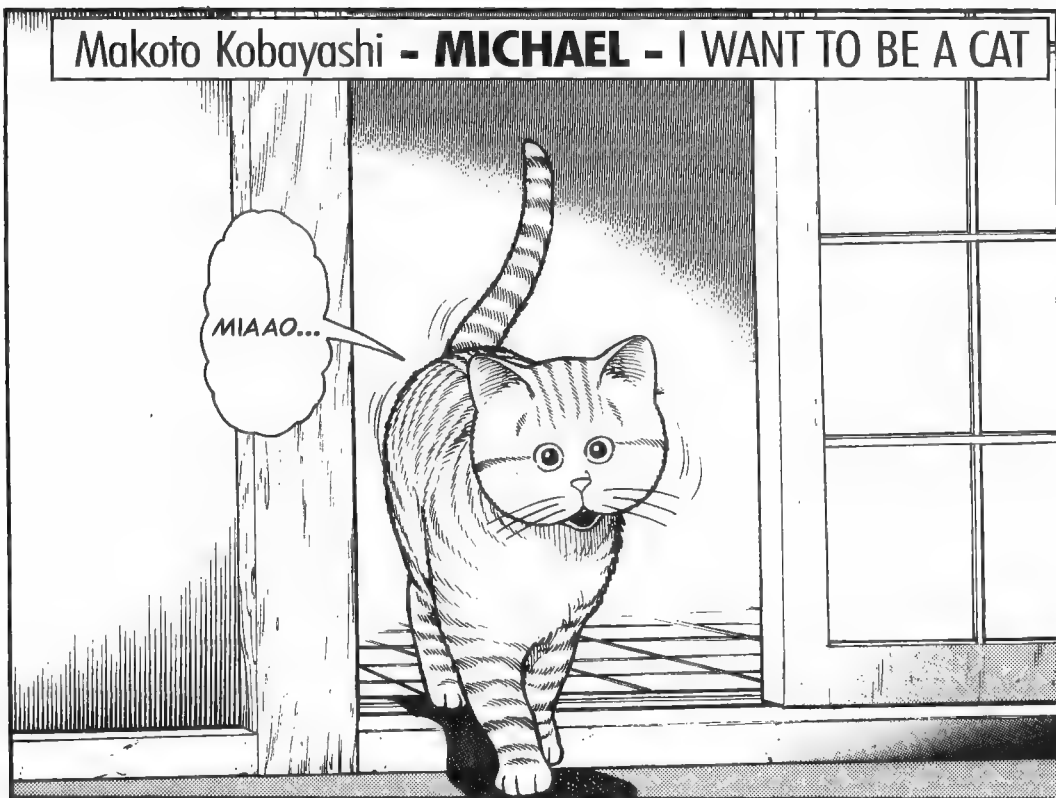
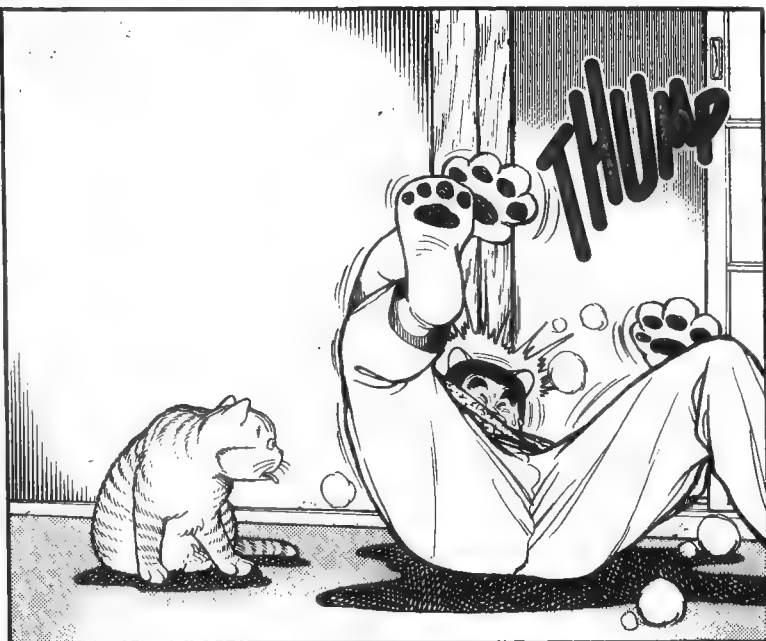
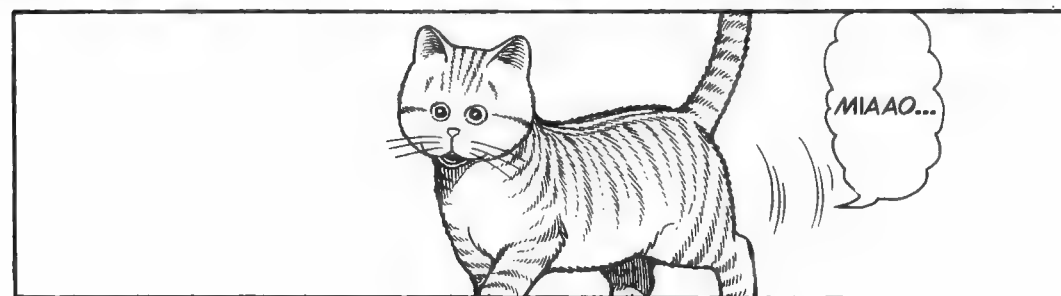
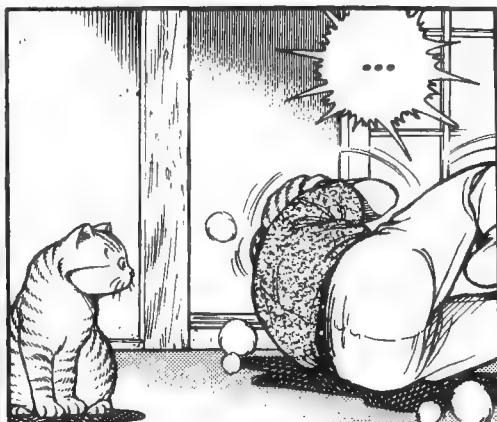
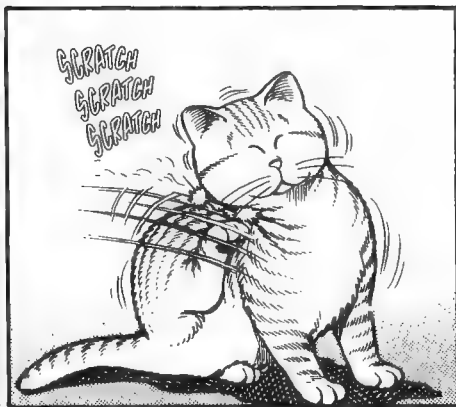
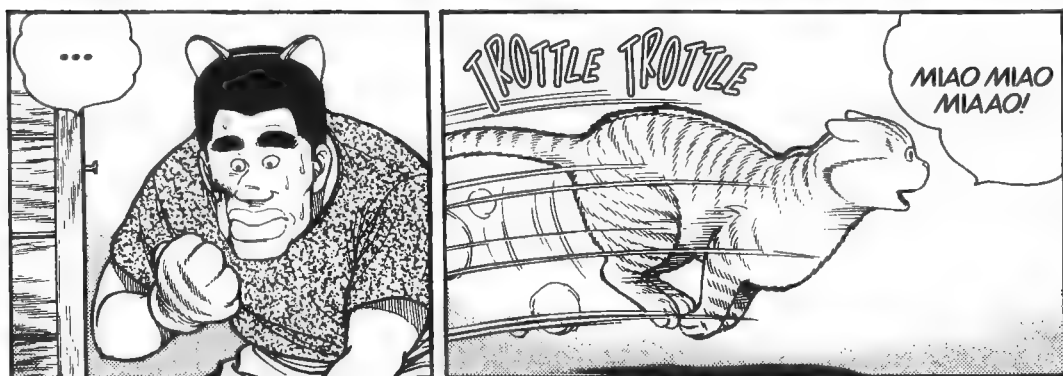
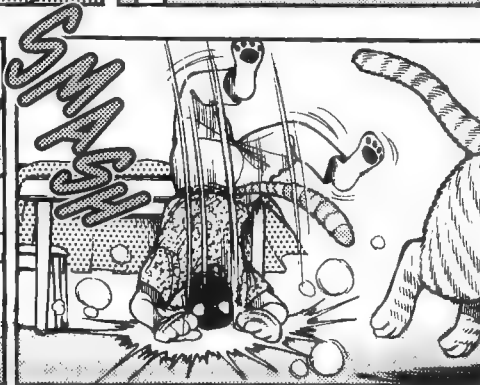
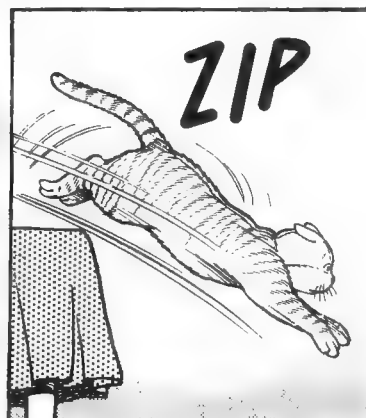
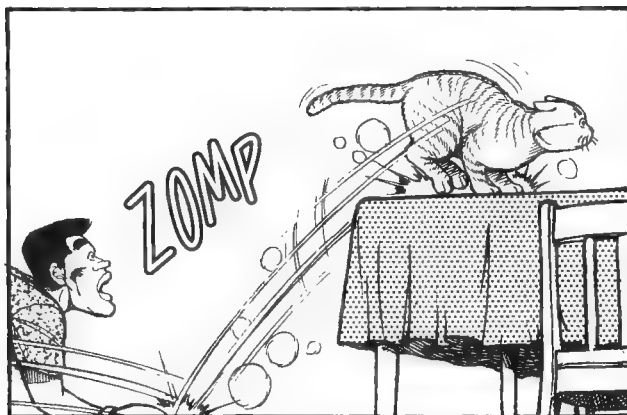
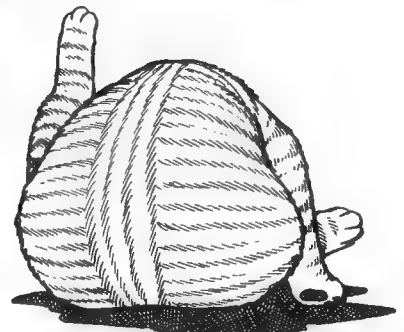
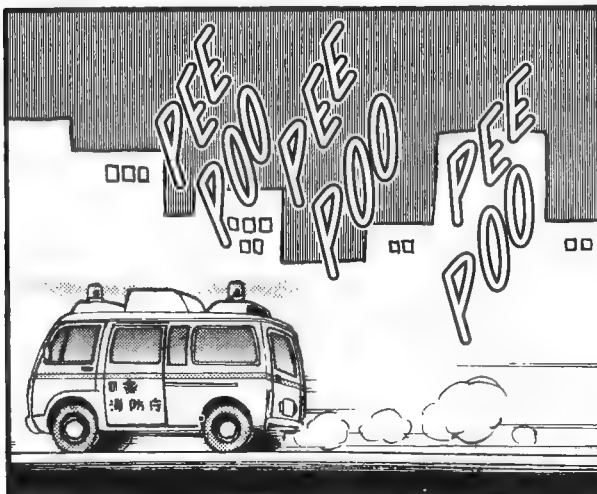
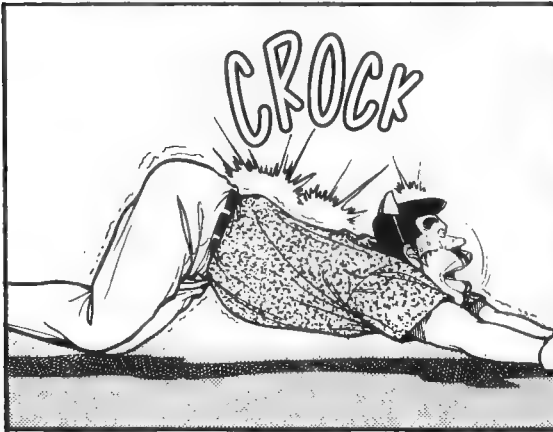
Makoto Kobayashi - **MICHAEL** - I WANT TO BE A CAT

MIAAO...

LAP LAP
WIPE WIPE
WIPE WIPE
LAP LAP
...
WHUMP
THUMP

SCRATCH
SCRATCH
SCRATCH
GRATTA
GRATTA
GRATTA
NNNGH
THUMP
...
MIAAO...

RUB RUB
PURR PURR...
MIAO!
RRIIP
...
...
TROTTLE TROTTLE
MIAO MIAO MIAAO!
THUMP-THUMP
MIAO MIAO MIAAAO!

ZOMP
WHUMP
MIAO!
THUMP
...
ZIP
SLIP
SMASH
PANT PANT... HANF HANF...
PANT PANT...

MICHAEL - CONTINUA

Kenichi Sonoda

EXAXXION

OPINIONE PUBBLICA

E' PROPRIO COSÌ, GENTILI SPETTATORI! LE PROVVISTE D'EMERGENZA IN CONFEZIONE GIALLA CHE VENGONO DISTRIBUITE ALL'INTERNO DEL RIFUGIO SONO A BASE DI CARNE UMANA!
EHI, TU! RESTA IN FILA COME TUTTI GLI ALTRI!
LIVELLO D'ALLARME DUE! ARRIVANO I CAPPOTTI NERI!
GUARDA IL MONITOR TV! QUELL'IMMAGINE A DESTRA...

ABBIAMO INOLTRE SAPUTO CHE QUESTE PROVVISTE ERANO ORIGINARIAMENTE STUDIATE COME MANGIME PER IL BESTIAME!
...N-NOI... QUI...
SEMBRA CHE NUMEROSI ROBOT SIANO IN AVVICINAMENTO!
EHI, TU CON IL CAPPELLO! NON MUOVERTI!

GENTILI SPETTATORI...
...E' PROBABILE CHE FRA POCO QUESTA TRASMISSIONE VENGA INTERROTTA, PERCIÒ...
ZAP ZZZZ

E' PROBABILE CHE MORIREMO TUTTI...
ATTIVAZIONE DEL JAM SMOKE!
CHI HA CAPITO L'IMPORTANZA DI QUESTE IMMAGINI TRASMESSE IN DIRETTA, E' PREGATO DI DIFFONDERE LA REGISTRAZIONE NELL'INTERESSE DI TUTTI I TERRESTRI!
PICTURE
WHZZMMM

COFFEE HOUSE
Star Max

SSSSHHH

STANNO ARRI-VANDO!
WHUMP
RUSH
DUDUMP
BANG
DUMP

BANG
SU-GIURA! NOOO!
CLINK
CHAK

BASH
CLINK
WHIZZ

CLANK

WHIII
THUMP

CI SIAMO ASSICURATI UN PASSAGGIO PER USCIRE! AVANTI VERSO L'USCITA NUMERO UNO!

BENE!
BANG

HO PRESO IL CONTROLLO DEL CAMION!
SBRIGATEVI AD APRIRE LA SARACINE...

SLASH

SONO I DAMDAM!
SLASH
SZOCK

SIGNOR HOSUKE!
SE IMPARTISCE IMMEDIATAMENTE L'ORDINE A ISAKA, PUÒ ARRIVARE LÀ IN QUARANTA SECONDI!

NON CREDE CHE ALMENO QUALCUNO POSSA SALVARSI...?
NON CE N'È BISOGNO.

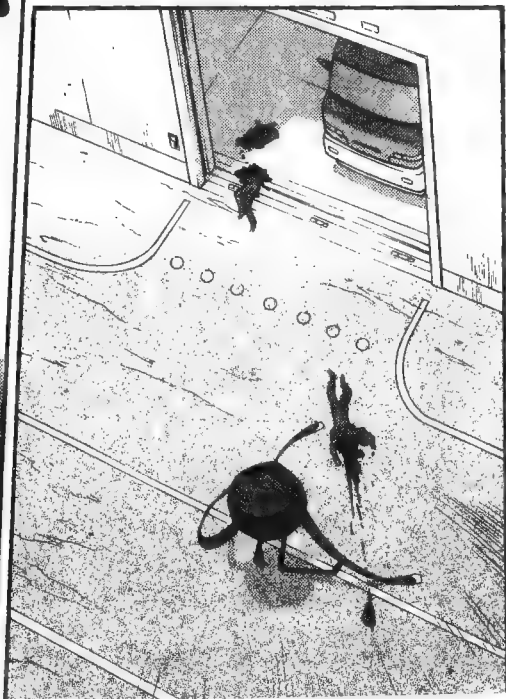
QUESTO SACRIFICIO IN DIRETTA TELEVISIVA DARÀ UNA SCOSSA ALL'OPINIONE PUBBLICA... POTREBBE CAMBIARE TUTTO...
MA... QUEI MEMBRI DEL CORPO DI DIFESA HANNO MESSO IN GIOCO LA LORO VITA, PUR DI SVELARE LA VERITÀ SUL GOVERNO DI RIOFARD...

MI CONCEDERÒ DI RESTARMENE IN DISPARTE COME SEMPLICE **OSSERVATORE** DI QUESTA LORO EROICA AZIONE...

QUESTE IMMAGINI SARANNO LE PIÙ PERSUASIVE MAI TRASMESSE FINORA, TALI DA RESPINGERE QUALSIASI IPOTESI DI MANIPOLAZIONE DA PARTE NOSTRA...

TUMP

NOO!
AAAAH!
UGH!

GRAZIE PER IL SUO SACRIFICIO, COMANDANTE KABURA.
ESATTO... GRAZIE A QUANTO STA ACCADENDO, CI SARÀ UN NOTEVOLE AUMENTO DELLA CORRENTE ANTI-RIOFARDIANA...
SLASH
SZOCK

I RIVOLTOSI SONO STATI REPRESSI.
POTETE DARE IL VIA ALL'OPERAZIONE DI PULIZIA.
IMPIANTO 207! LE NOSTRE INFORMAZIONI VISIVE VENGONO TRASMESSE SUL CANALE PIRATA!
INTERROMPETE TOTALMENTE LA TRASMISSIONE DELLE INFORMAZIONI VERSO LA SEDE CENTRALE! SOSTITUITELE CON REGISTRAZIONI SEPARATE!
ABBIAMO UN PROBLEMA...
IL LIVELLO DI PROTEZIONE ALL'INTERNO DELL'EDIFICIO SCOLASTICO È STATO ALZATO. GLI STUDENTI RESTINO IMMOBILI DOVE SONO.
L'INSEGNANTE KIMBER RIFFLE TORNI IMMEDIATAMENTE ALLA SALA PROFESSORI. LE LEZIONI SARANNO DA ORA IMPARTITE MEDIANTE VIDEOREGISTRAZIONE, SENZA LA PRESENZA DEI PROFESSORI.
MESSAGGIO PER GLI STUDENTI: NON LASCIATEVI MAI INGANNARE DALLE IMMAGINI APPENA TRASMESSE DAL CANALE PIRATA. SI TRATTA DI FALSI GENERATI IN COMPUTER GRAFICA.
PER QUANTO POSSANO SEMBRARE REALISTICHE, NON SONO NIENT'ALTRO CHE FALSI REALIZZATI IN STUDIO.
RICORDATEVI SEMPRE CHE IL GOVERNO DI RIOFARD SI STA PRENDENDO CURA DI VOI. NON DOVETE INTRAPRENDERE NESSUNA AZIONE DETTATA DALL'IMPULSIVITÀ DEL MOMENTO.
PENSATE AI VOSTRI FAMILIARI E AI VOSTRI AMICI. CERCATE DI CONDURRE UNA VITA SERENA DA VERI STUDENTI.

COSA?! LA SIMULAZIONE SUL PENSIERO DELL'OPINIONE PUBBLICA HA EVIDENZIATO CHE I SENTIMENTI ANTI-GOVERNATIVI POTREBBERO AVER SUPERATO ADDIRITTURA L'**OTTANTA PER CENTO**?!

PRIMA DELLA TRASMISSIONE PIRATA DI POCO FA, ERANO INFERIORI AL QUARANTA PER CENTO...

STIAMO DIRAMANDO COMUNICATI SPIEGANDO CHE SI TRATTAVA DI UN FALSO, E STIAMO MANIPOLANDO NUOVE IMMAGINI CHE POSSANO AGIRE DA CONTROMISURA...

MI SEMBRA IL MINIMO!

NON CREDETE CHE SIA MEGLIO **INFORMARLI**, INVECE?

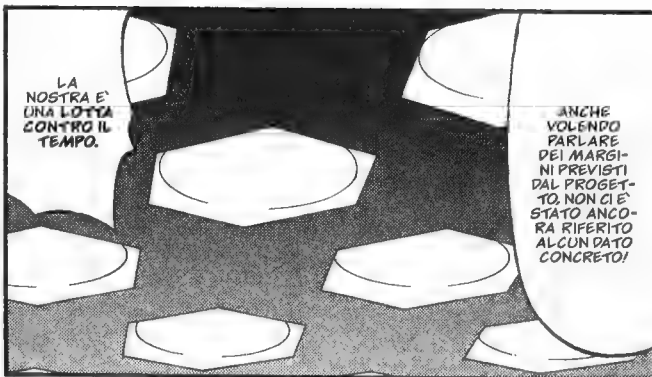
COSÌ POTREMO FAR CAPIRE LORO CHE LA MATERIA PRIMA UMANA È STATA PRIMA DECOMPOSTA FINO A LIVELLO DI AMINOACIDO, CHE SOLO IN SEGUITO È STATO RICOMPOSTO... NON HA ALCUN SENSO DOMANDARSI QUALI SIANO GLI INGREDIENTI DELLE RAZIONI DISTRIBUITE...
ESISTE GIÀ MOLTO MATERIALE DIDATTICO IN MERITO.

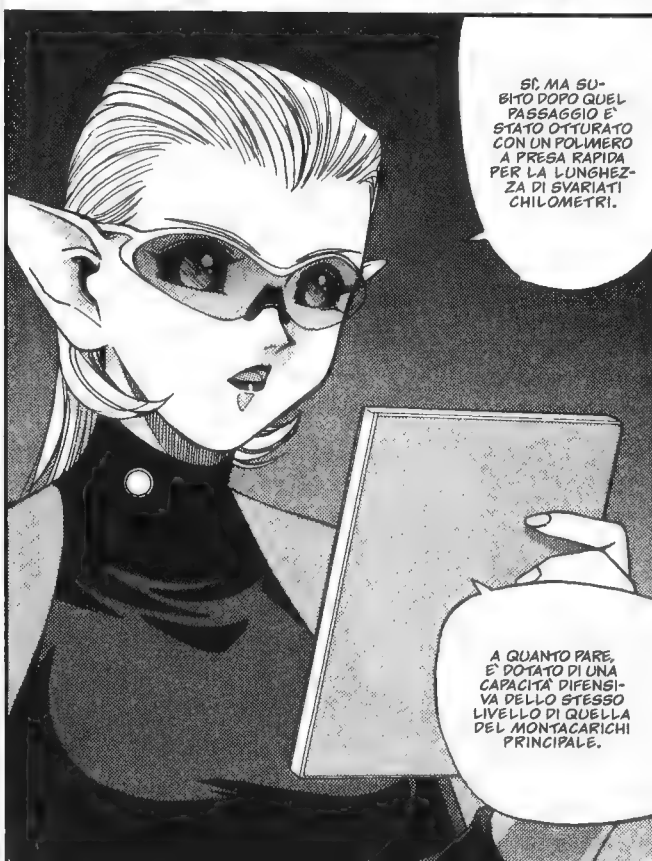
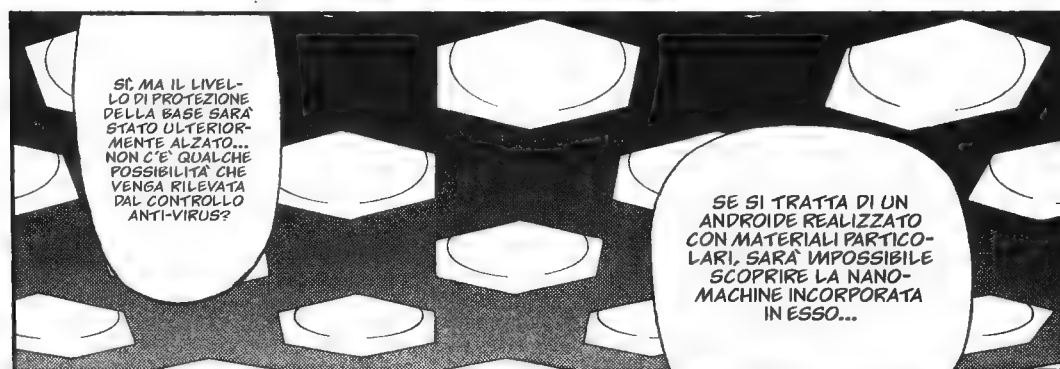
MANOVRARE I SENTIMENTI FA PARTE DELLA POLITICA!
LA PSICOLOGIA DI MASSA NON SEGUE MAI LA LOGICA!
TUMP

FINIREMO PER TROVARCI FRA LE MANI UN PIANETA-COLONIA DI SECONDA CATEGORIA, CON L'INTERO SISTEMA ECONOMICO DECADUTO E ASSOGGETTATO AL DOMINIO CON L'USO DELLA FORZA, INVECE CHE CON L'APPROVAZIONE DEL POPOLO...
QUANDO ARRIVERÀ LA COMMISSIONE D'ISPETTORI INVIATA DAL PIANETA MADRE, PERDEREMO LA FACCIA SE RISULTASSE CHE NON SIAMO STATI IN GRADO DI GOVERNARE LA TERRA! PER NON PARLARE POI DEL MANCATO RECUPERO DELL'XXX UNIT...

RYAMA! COME STA PROCEDENDO IL PROGETTO DEL MAGGIORE?!
IO RITENGO CHE LA COSA PIÙ IMPORTANTE SIA L'XXX UNIT!

PER EVITARE CHE IL NOSTRO PIANETA MADRE SI PRENDA LA SUA SOVRANITÀ ASSOLUTA, OCCORRE INSTALLARE UN GOVERNO STABILE ATTRAVERSO LA MANIPOLAZIONE DELLE INFORMAZIONI.
CONSIDERARE IL POPOLO UN NEMICO DENOTA SCARSITÀ D'INTELLIGENZA.

PARE CHE PROCEDA SENZA INTOPPI, RISPETTANDO I LIMITI PREVISTI DALLA TABELLA DI MARCIA.

ANCHE VOLENDO PARLARE DEI MARGINI PREVISTI DAL PROGETTO, NON CI E' STATO ANCORA RIFERITO ALCUN DATO CONCRETO!
LA NOSTRA E' UNA LOTTA CONTRO IL TEMPO.

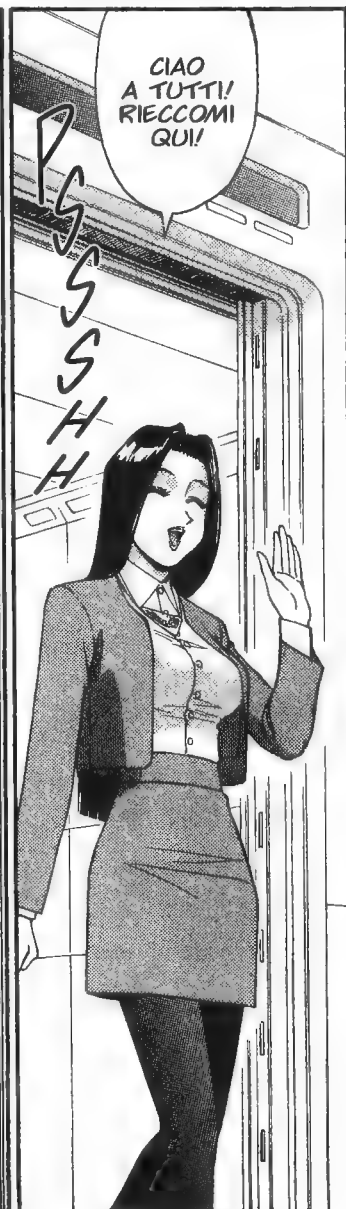
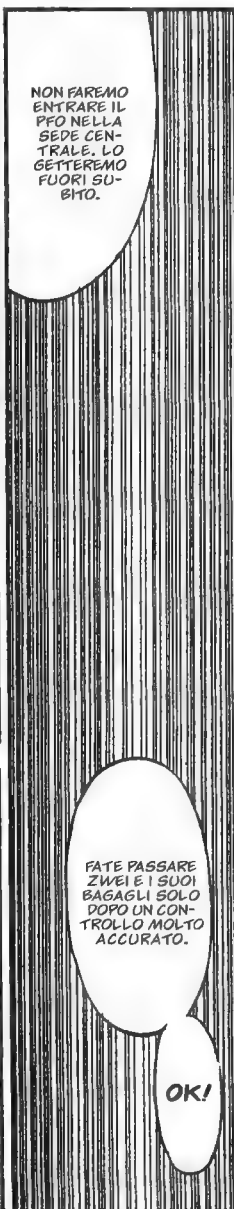
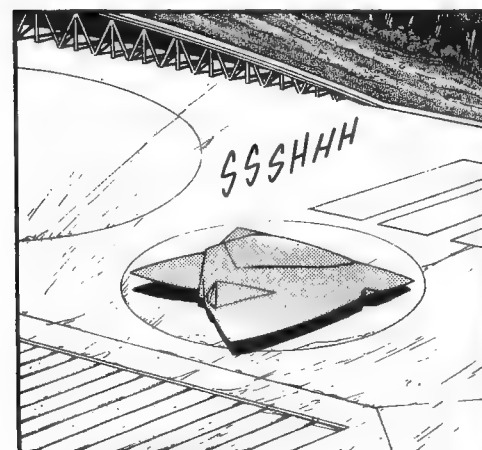
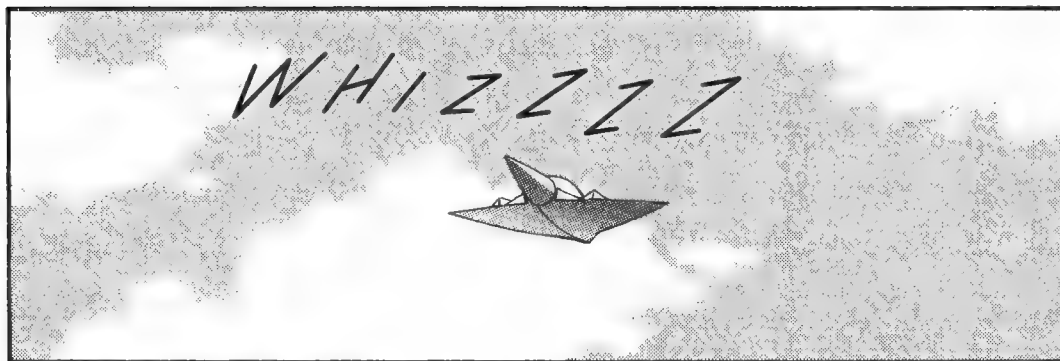
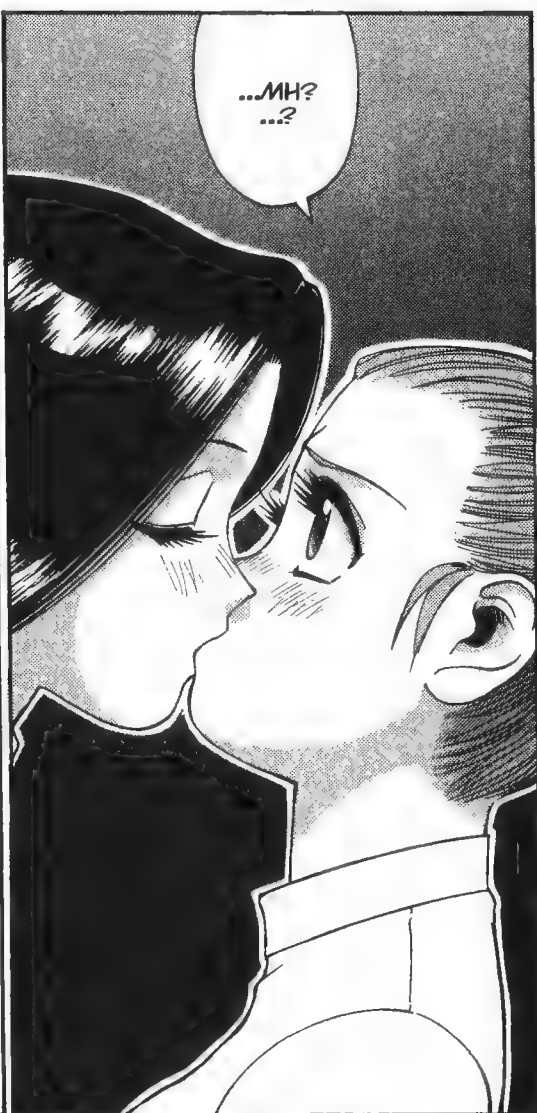
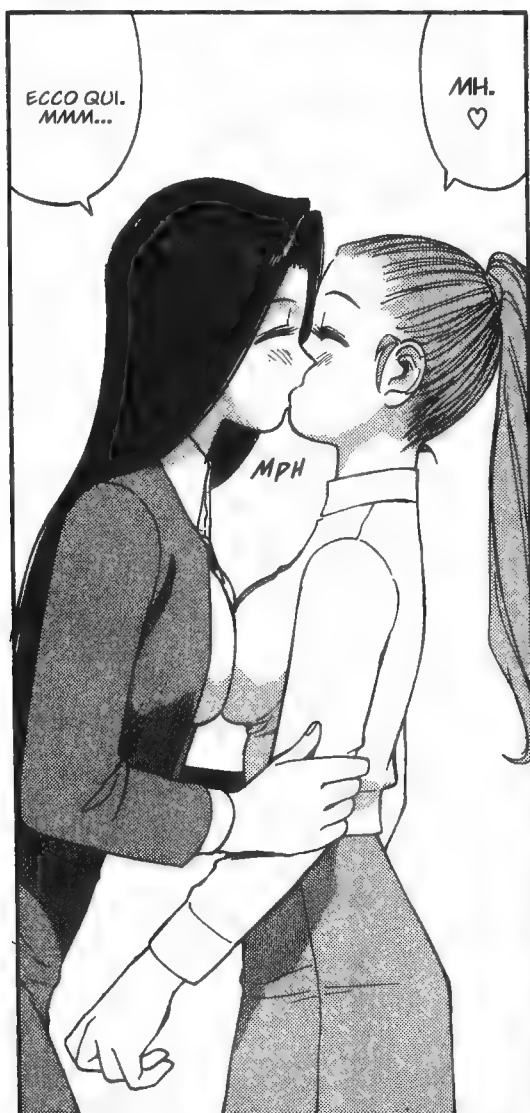
NON HANNO GIA' SCOPERTO IL PASSAGGIO DI TRASPORTO PER LA BASE?
DIETRO RICHIESTA DI TUO FRATELLO MAGGIORE... DEL MAGGIORE RYAMA... I SOLDATI, I ROBOT E LE ARMI INVIATE DALLA BASE DEGLI ASCENSORI SONO ARRIVATI A TOKYO GIA' DA UN PEZZO, MA L'ATTACCO ALLA BASE DI KANO NON E' ANCORA INIZIATO...

SI, MA SUBITO DOPO QUEL PASSAGGIO E' STATO OTTURATO CON UN POLIMERO A PRESA RAPIDA PER LA LUNGHEZZA DI SVARIATI CHILOMETRI.
A QUANTO PARE, E' DOTATO DI UNA CAPACITA' DIFENSIVA DELLO STESSO LIVELLO DI QUELLA DEL MONTACARICHI PRINCIPALE.

* VEDI KAPPA MAGAZINE 127. KB

* PATROL FLYING OBJECT. KS

ECCO QUI. MMM...

MH. ♡

MPH

...MH? ...?

Mohiro Kito
NARUTARU
INUTILI AVVERTIMENTI

GIUNTI A QUESTO PUNTO, KURI, NON AVREI MAI IMMAGINATO CHE **PROPRIO TU** POTESSI MOSTRARE INTERESSE PER LA SCUOLA...

INFATTI NON E` INTERESSE PER LA SCUOLA.

AL-LORA... PER LA GENTE?

SÌ.
PER LA GENTE **VIVA**... CHE POSSO VEDERE SENZA ALCUN FILTRO...

E INVECE È PROPRIO ORA...
...CHE HA SENSO.
PIÙ AVANTI DIVENTERÀ IMPOSSIBILE FARLO, NON TROVI?

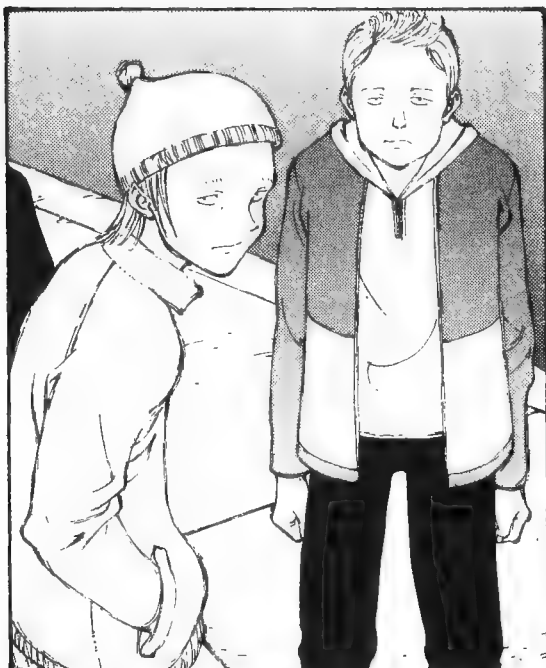
HO COME L'IMPRESSIONE CHE NON SIA MOLTO UTILE, ORMAI...

E PERCHÉ HAI SCELTO QUESTA SCUOLA?

C'È UNA RAGAZZA CHE MI INTERESSA.
OH... NON LEI, SPERO?!
NO, NON SI TRATTA DI SATOMI OZAWA...

...MA DI UNA RAGAZZA CHE FREQUENTA IL TUO STESSO ANNO, KURI.

AH
AH
AH
SPLASH
CHE NE PENSI DI QUEI TIPI?
INCIVILI.
HUH

SALVE.

SE NON SBAGLIO, AVETE APPENA GETTATO DEI RIFIUTI NEL FIUME, GIUSTO?
ANDATE A RACCOGLIERLI.

COSA?! MA CHI CAZZO SEI, **TU?!**
COSA SEI, **SCEMO?!** VACCI TU, SE VUOI!

OHI, GUARDATE QUELL'UNIFORME... È UNA STUDENTESSA DELL'ISTITUTO BANDA!
SPACCHIAMO LA FACCIA A QUESTO STRONZO E DIVERTIAMOCI CON LEI!
OOH, SÌ, MAGARI... FARSI UNA STUDENTESSA DEL BANDA... MMM, CHE GUSTO!

BANG
CO...?!

AARGH!

AAH... AAH!

VA' A RACCOGLIERE QUEI RIFIUTI.

M-MA...
...M-MI HAI SPARATO... N-NON POSSO ANDARCI RIDOTTO COSÌ... CHIAMATE UN...

BANG
BANG

C-CI VADO IO! CI VADO IO!

SPLASH

PLICK
PLICK
PLICK

E-ECCO... L-LI HO RACCOLTI IO...

MI RACCOMANDO, DOPO BUTTALI NEL CESTINO.

M-MA CHE...?! S-SOLO PERCHE` ABBIAMO GETTATO DEI RIFIUTI NEL CANALE, VOI NON POTETE...

BANG
BANG

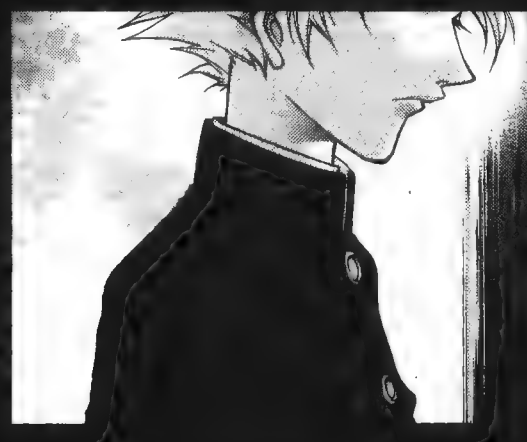
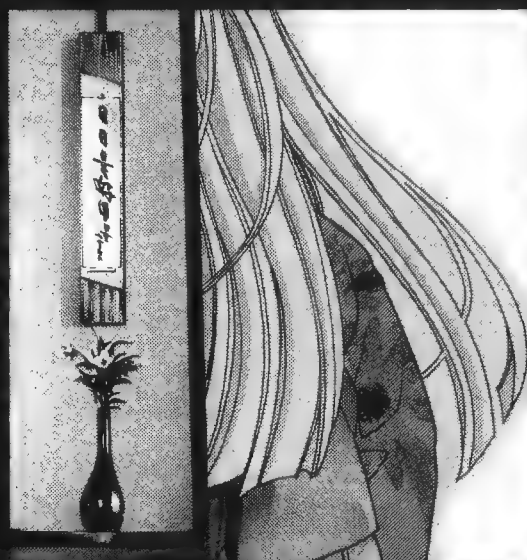
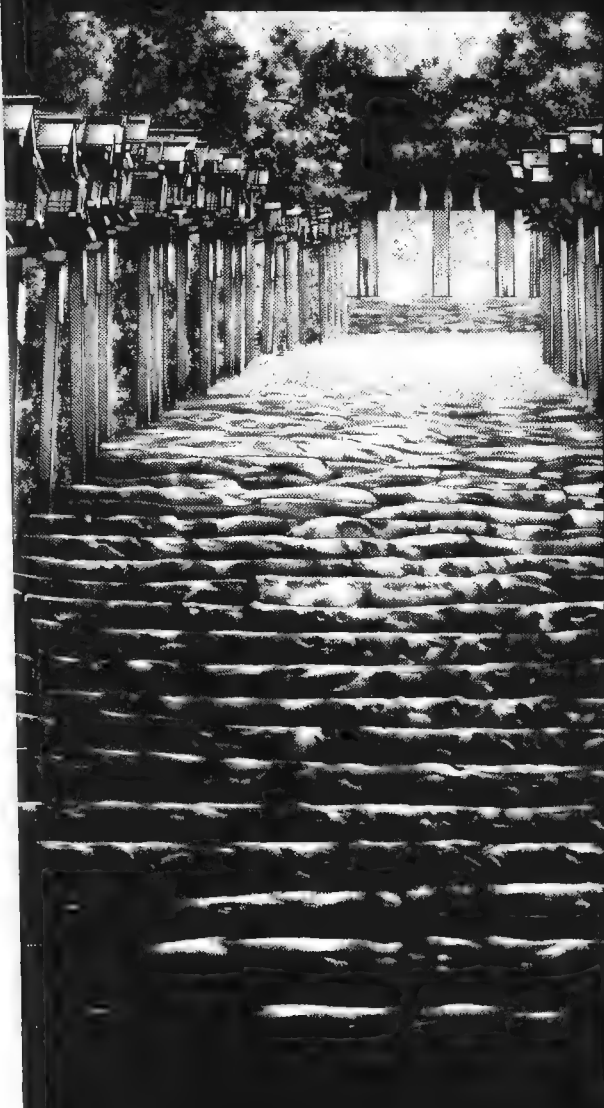
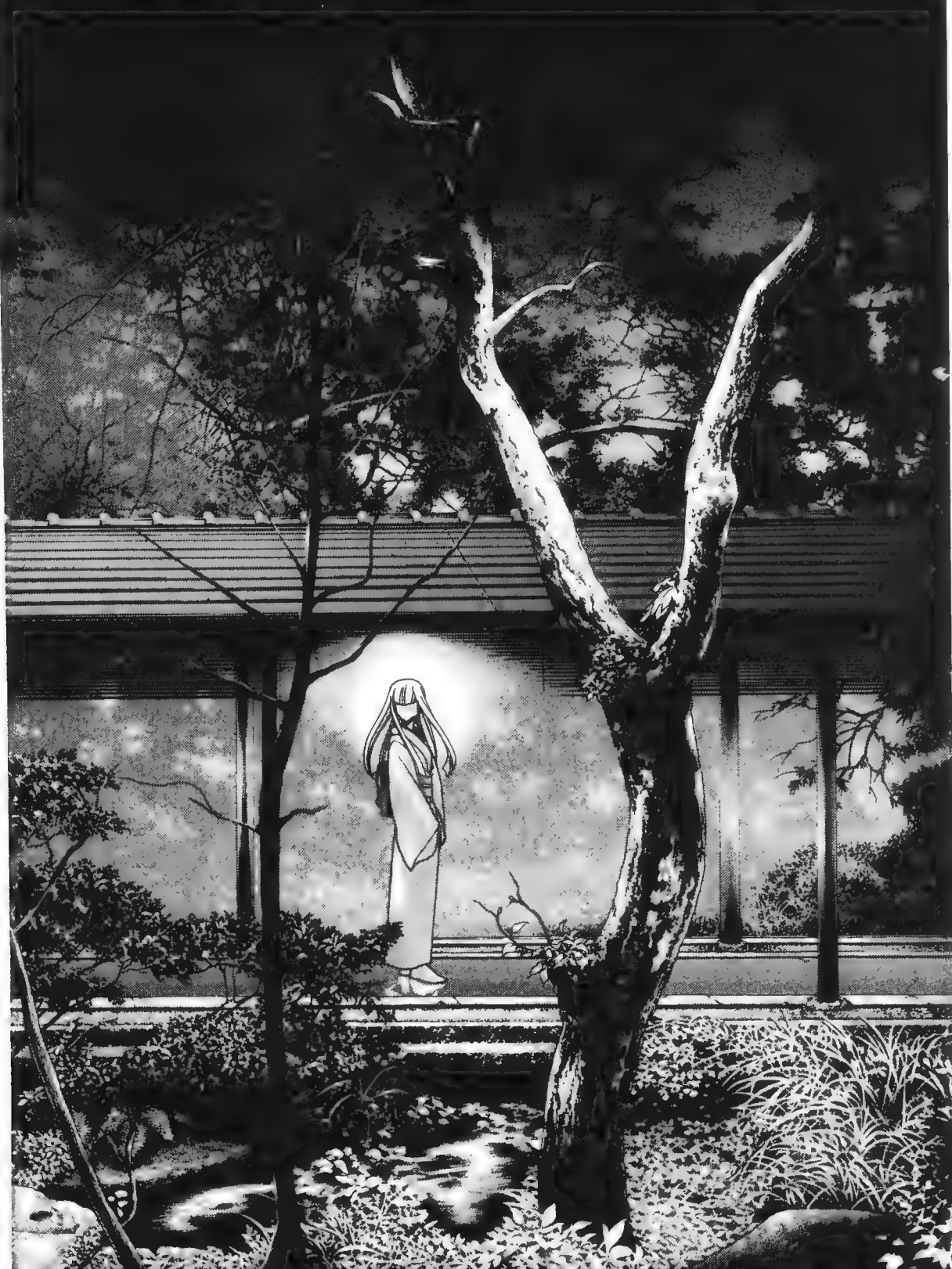
MA CI RIVEDIAMO PIU` TARDI.

DEVO UCCIDERTI.

NARUTARU - CONTINUA

KAMIKAZE - Satoshi Shiki

DICONO CHE GLI EREDI DELLE TRIBU' DEL FUOCO E DEL VENTO...

...SIANO ENTRAMBI RAGAZZINI DI APPENA DODICI ANNI

Satoshi Shiki - KAMIKAZE

KAYANO, LA STIRPE DEL VUOTO

COSA FAREMO D'ORA IN POI...

...NOI KEGAINO-TAMI?

...HO ATTESO...
...HO ATTESO... MILLE LUNGHISSIMI ANNI NEL BUIO...

OGGI E' L'ULTIMO GIORNO DEL MILLENNIO TRASCORSO INERTE NELL'OMBRA... L'ATTESA E' CONCLUSA...
ENTRERO' IN AZIONE...
...PROPRIO ORA...
...?

BENVENUTI, CAPOTRIBÙ DEL FUOCO E DEL VENTO! PREGO, ACCOMODATEVI!
QUANTO TEMPO È PASSATO, KAEDE...
CONOSCEVI GIÀ IL CAPO DELLA TRIBÙ DEL VENTO, SAE?

PROPRIO COSÌ...
QUESTA RAGAZZA MI FU AFFIDATA QUANDO AVEVA QUATTRO ANNI, E RIMASE CON ME FINO A QUANDO NE COMPÌ DIECI.
DOVRÒ IMPEGNARMI PER FAR SÌ CHE ANCHE MIO NIPOTE SEGUA IL VOSTRO ESEMPIO.
SAPEVO GIÀ DELLA VOSTRA GIOVANE ETÀ, MA ORA CHE VI INCONTRO DI PERSONA, SEMBRATE MOLTO RISOLUTI.
...MA È ANCORA UN RAGAZZINO TREMENDO!
HA PIÙ O MENO LA VOSTRA ETÀ...
...SUO NIPOTE?

RIESCO A PERCE-PIRE...
...LA MALVAGIA ENERGIA SPIRITUALE DI QUESTO MONDO...

STA PER RAGGIUNGERE L'APICE.

EBBENE...

...VI HO CONVOCATI TUTTI QUI...

...PERCHE` VOLEVO DISCUTERE DEL FUTURO DEI KEGAINOTAMI.

SIGNOR DAIDARA!

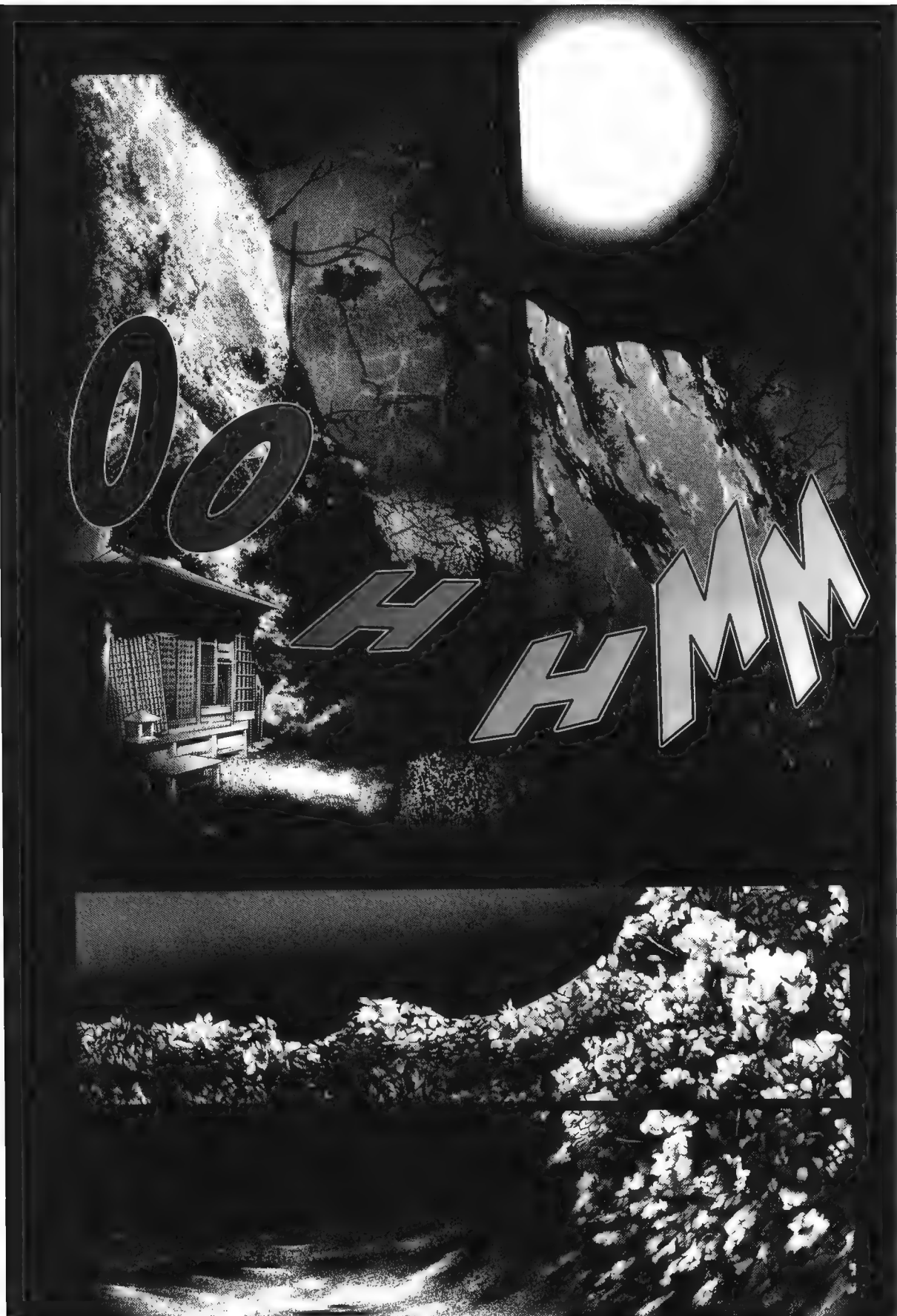
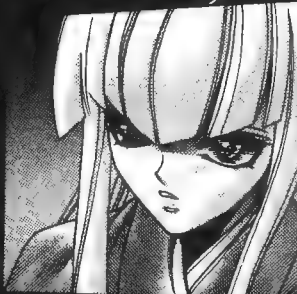
UH?

PARE CHE NON SIA ANCORA ARRIVATO IL CAPO DELLA TRIBÙ DEL VUOTO...
VORREI CHE ME NE PARLASSE LEI, SIGNOR DAIDARA... DOVE SI TROVA QUELLA TRIBÙ?
NON HO AVUTO L'OCCASIONE DI APPRENDERE NULLA SUL POPOLO DEL VUOTO DAL MIO CAPO PREDECESSORE...
LA TRIBÙ DEL VUOTO...

SIGNOR DAIDARA!
LA PREGO, MI PRESTI ASCOLTO...
UN... UN OGGETTO NERO?
CHE TI SUCCEDE? CHE COS'E' TUTTO QUESTO CHIASSO?!
E' QUALCOSA DI TALMENTE STRANO, DIVERSO DA QUALSIASI COSA MAI VISTA, CHE NON SAPPIAMO NEMMENO SE CHIAMARLO OGGETTO SIA CORRETTO...
GIÀ!
...E NON SIETE IN GRADO DI CAPIRE COSA SIA?
ALLORA, COSA POTRÀ MAI ESSERE?
QUELLO...
...E' IL BUIO.

OOHHMM

AH...
HHHH
MMMMM
AH...
AHH...
WHMK
AH...!
THUD
AH!

AH!
NON LO SAPETE CHE GIORNO E' OGGI?!
QUANTO TEMPO CI STATE METTEN-DO?!
HHMM
M-MA... Q-QUESTO E'...
T-TU...
T-TU SEI...?

IL CAPO DELLA TRIBU` DEL VUOTO...
...KAYANO.
...C-CHE DIAVOLO SIGNIFICA QUESTO?!
PER-CHE` SEI... QUI...?!

SPLASH

SONO VENUTO PER ATTIVARE...
...LA SUGGE-STIONE IPNOTI-CA A EFFETTO RITARDATO CHE FU IMPOSTATA MILLE ANNI FA.
FLASH
HHMMM

LE TRIBÙ KEGAINOTAMI DOTATE DI MAGGIOR POTENZIALE AGGRESSIVO SONO QUELLE CHE FURONO PIÙ SUGGESTIONATE.

DIREI CHE È PROPRIO COME MI ASPETTAVO.

Q-QUALCUNO... MI STA PARLANDO... DA LONTANO...

SUGGESTIONE...? COSA SIGNIFICA...?

NO... LA VOCE SI ALLONTANA...

NON LA SENTO PIÙ...

FINALMENTE LA RESURREZIONE DELLE OTTANTOTTO BELVE NON SARÀ PIÙ UNA LEGGENDA...

...E DIVENTERÀ UNA REALTÀ...

...UGH!

...YU!
EHI, YU!
...AH...

COSA TI SUCCEDE? PERCHE` SEI COSI` DISTRATTO?

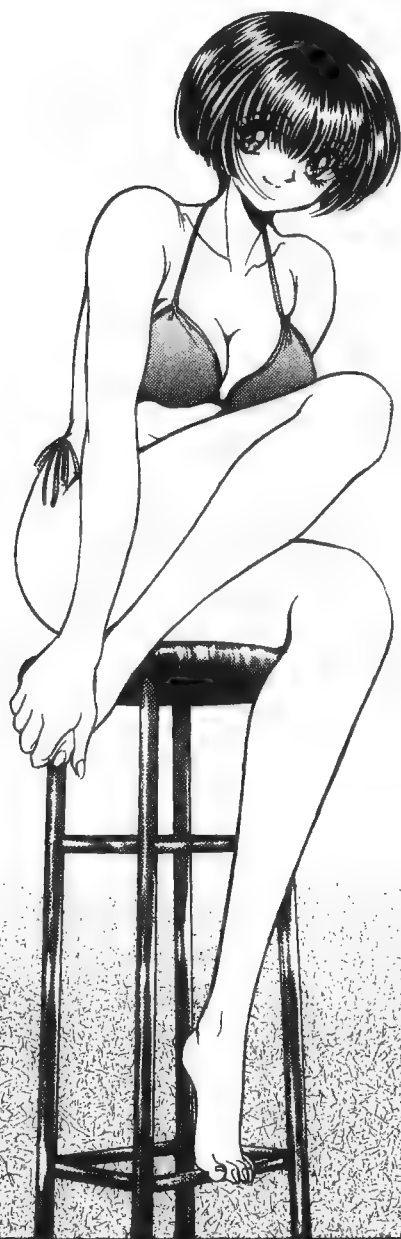
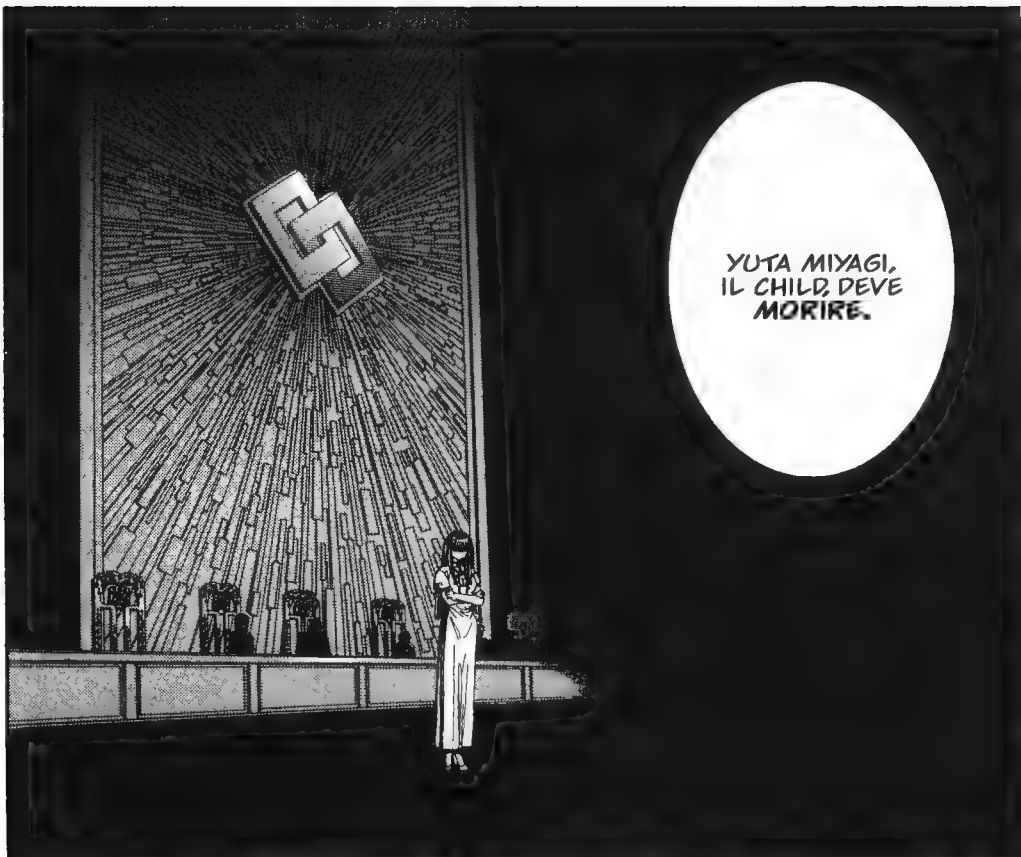
KAEDE...
ERO TORNATO CON LA MENTE AL GIORNO IN CUI TI INCONTRAI PER LA PRIMA VOLTA...

CHE COINCIDENZA, YU...

IERI HO SOGNATO ANCH'IO QUEL GIORNO... IL GIORNO CHE SAE DELL'ACQUA E DAIDARA DELLA TERRA CI CONVOCARONO...

Sanae Miyau & Hideki Nonomura

OFFICE REI

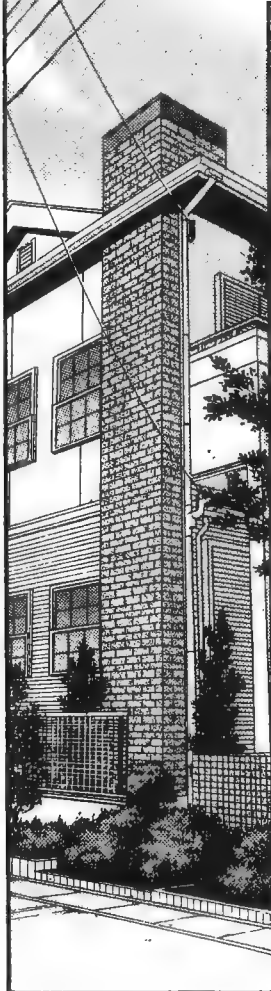
SCONTRO - PRIMA PARTE

YUTA MIYAGI, IL CHILD, DEVE MORIRE.

CI PENSERO` IO.

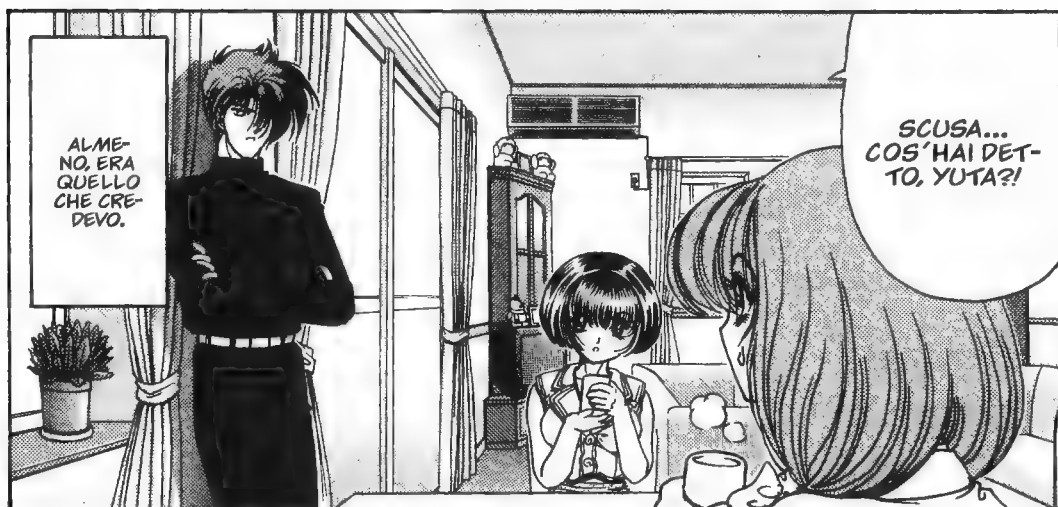
NON MI SEMBRA UNA SCELTA APPROPRIATA, MIREI.
PERCHE`?

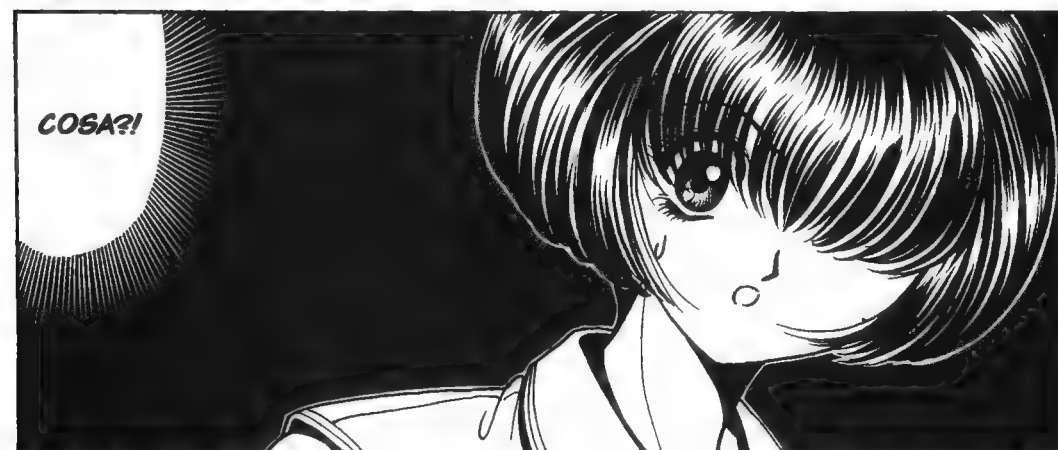
PERCHE` TEMO CHE IL MOTIVO CHE TI SPINGE A FARLO SIA TROPPO PERSONALE...
...DATO CHE YUTA MIYAGI TI HA PORTATO VIA EMIRU.

ELIMINARE IL CHILD E` IL MIO PRIMO DOVERE...
...IN QUALITA` DI PRESIDENTE DEL FAN.

E` TUTTO QUI.

AVEVO GIÀ PERSO RIKA... E ORA ANCHE A MIREI...

MA ORA C'È YUTA CON ME.

È LUI L'UNICA LUCE NEL BUIO DEGLI ABISSI, ORA.

SCUSA... COS'HAI DET-TO, YUTA?!
ALME-NO, ERA QUELLO CHE CRE-DEVO.

...EMIRU.
HO DETTO...
...FA' LE VALIGIE E VATTENE DA QUESTA CASA!

COSA?!

THUMP
E PERCHE`?!
MI SEMBRA OVVIO. PERCHE` EMIRU E` LA SORELLA MINORE DI MIREI.

DOVREBBE ESSERE SUFFICIENTE COME MOTIVO, NO?

MA... NON E` POSSIBILE, YUTA!

...HO CAPITO...
HAI RAGIONE... SCUSA SE NON ME N'ERO ACCORTA...

...MA ALLORA, PERCHE` MI HAI TRATTATO CON TENEREZZA IERI SERA?

E`... NATURALE... CHE TU NON VOGLIA CONTINUARE A VEDERE...
...LA FACCIA DELLA SORELLA MINORE DI MIREI KO, LA PRESIDENTESSA DEL KONZERN FAN.

PERCHE` **È INUTILE** CERCARE DI FAR RAGIONARE **MOCCIOSI** E **FEMMINE** MENTRE PIAGNUCOLANO, E TU RAPPRESENTI **ENTRAMBE** LE CATEGORIE.
NON HO AVUTO ALTRA SCELTA CHE ASPETTARE CHE TI CALMASSI.
HAI FINALMENTE TROVATO UNA BUONA OCCASIONE PER ROMPERE OGNI RAPPORTO CON ME.
SONO CONTENTO PER TE. DOPOTUTTO, TU MI **DETESTI**.

SE SOLO NON FOSSE STATO TOLTO IL SIGILLO CHE MI IMPRIGIONAVA, E NON FOSSI EMERSO IN SUPERFICIE...
...A QUEST'ORA TU E L'**ALTRO YUTA**...
...QUELLO CHE TI PIACEVA...
...AVRESTE POTUTO ESSERE DUE FELICI FIDANZATINI.

IO **LO SO**...
...CHE TI SEI DICHIARATA A LUI...
...E CHE L'HAI BACIATO.

...YUTA...

...IO TI VOGLIO BENE, YUTA!
TI VOGLIO BENE.

NON C'È ALCUN DUBBIO SUL SENTIMENTO CHE PROVAVO IN QUEL MOMENTO...
È... È VERO! VOLEVO BENE A YUTA...

SÌ, CERTO. DOPO QUANTO È ACCADUTO, SICCOME NON HAI PIÙ NESSUNO SU CUI CONTARE, VORRESTI AFFIDARTI A ME, GIUSTO?
MA ORA IO... IO...

SEI PROPRIO EGOISTA, EMIRU.

CIAFF

...S-STAI DICENDO SUL SE-RIO...?

...A-SCOL-TA...
SECONDO TE COSA DOVREI FARE, YUTA?

CONTI-NUARE A VIVERE. DA SOLA.

EMIRU!
VLAM

FORSE HA RAGIONE LEI...

CLACK
EMIRU!
PERCHE` NON GLI RISPONDI?!

GRAB

EMIRU... POSSIBILE CHE TU NON ABBIA NIENTE DA RIBATTERE?!

COME...?
BUTTA VIA TUTTO QUELLO CHE SI TROVA NELLA CAMERA DI MIREI, PIUTTOSTO! CONSIDERALI RIFIUTI!

SEI O NON SEI LA MIA RIVALE?!
E MOSTRAMI CHE HAI UN PO' DI CARATTERE, MALEDIZIONE!
...E POI RIMANI QUI!
MOSTRA COI GESTI CHE NON HAI NULLA A CHE VEDERE CON IL FAN...

SEMBRANO PIU` LE PAROLE DI UNA BRAVA PERSONA...
NADESHIKO... SEI COSCIENTE DI QUEL CHE STAI DICENDO?

...ZITELLA SCONTROSA!
PIANTALA! PIUTTOSTO, CERCA DI VEDERE QUEL CONSIGLIO ANCHE DAL MIO PUNTO DI VISTA!

ERA MEGLIO SE AVESSI SCHIAFFEGGIATO ANCH'IO YUTA, COME HAI FATTO TU!
BAH! ADESSO MI STO ARRABBIANDO! INCOMINCIO A PROVARE RABBIA!

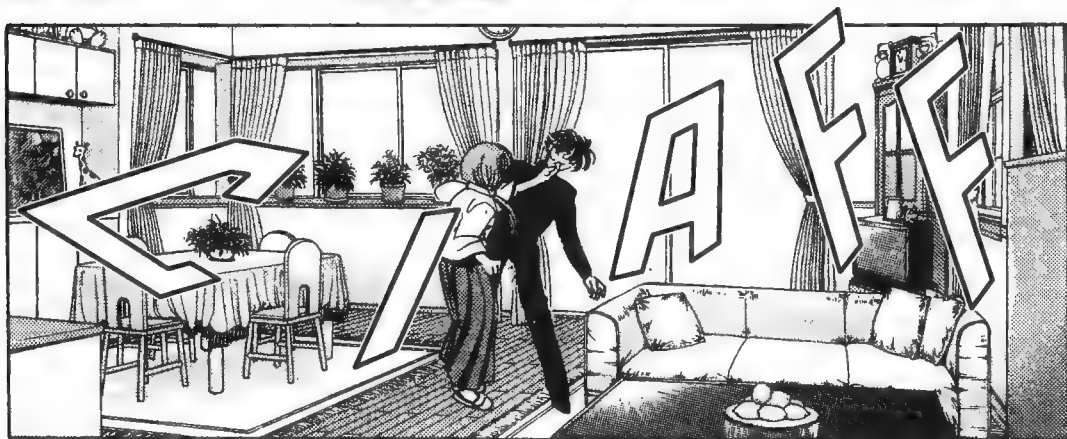
NADESHIKO...

SE TE NE ANDRAI, TUTTO FINIRÀ COSÌ!
TUTTI I MALINTESI, TUTTE LE INCOMPRENSIONI...
...E TUTTI I SENTIMENTI CHE PROVI ORA VENENDO RIFIUTATA...
UN GIORNO ANCHE LUI POTRÀ COMPRENDERE TUTTO QUESTO, MA SOLO SE GLI RESTI VICINA DA ORA!

ANZI, CI VADO ORA!
NADESHIKO!
THUMP THUMP THUMP

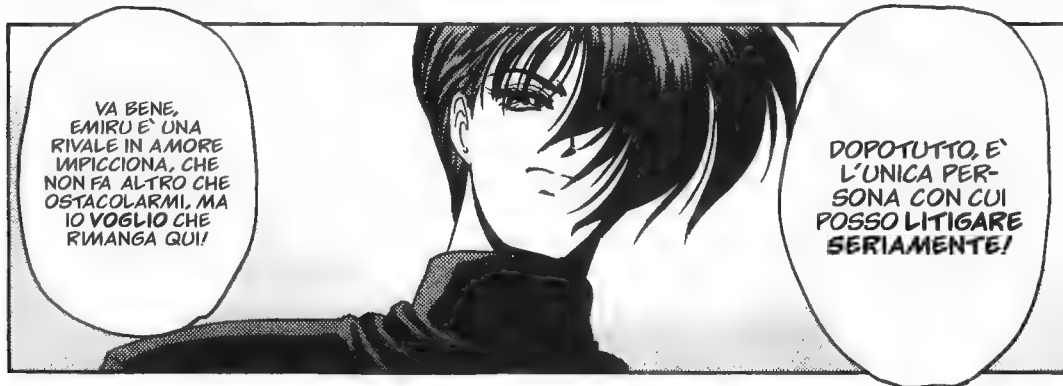
SE ME NE ANDRÒ, TUTTO FINIRÀ COSÌ...
HAI RAGIONE...
GRAZIE, NADESHIKO...

BENE!
DIAMOCI DA FARE!
WHUMP

CIAFF

...CHE DIAVOLO FAI?

SONO FURIOSA!
LO SAI, VERO?!
EMIRU AVRÀ SEMPRE BISOGNO DI QUALCUNO CHE LA SOSTENGA!

...EMIRU RIMARRÀ DEFINITIVAMENTE SOLA, YUTA!
SE LA ABBANDONERAI ANCHE TU...

...E MI HAI CONCESSO DI CONTINUARE A VIVERE IN QUESTA CASA...
HAI SALVATO PERFINO ME, NONOSTANTE FOSSI REALMENTE UN MEMBRO DEL FAN...
IN REALTÀ... TU SEI GENTILE... IO LO SO...

DOPOTUTTO, E' L'UNICA PERSONA CON CUI POSSO LITIGARE SERIAMENTE!
VA BENE, EMIRU E' UNA RIVALE IN AMORE IMPICCIONA, CHE NON FA ALTRO CHE OSTACOLARMI, MA IO VOGLIO CHE RIMANGA QUI!

NON CAMBIARE DISCORSO!
COMPLIMENTI PER LA COERENZA... DIMMI, SEI SCEMA O MANGI SASSI?

HUFF

ASCOLTA, NADESHIKO...
CHE SENSO HA L'ESISTENZA DI MIREI, PER EMIRU?
LE DEVE LA VITA...
È STATA ALLEVATA DA LEI AL POSTO DEI SUOI VERI GENITORI...
E LA CONSIDERA DA SEMPRE LA SUA ADORATA SORELLA MAGGIORE.
IL LORO NON È UNO DI QUEI RAPPORTI CHE POSSONO ESSERE INTERROTTI TANTO FACILMENTE, SPECIE IN UN CASO COME QUESTO.
LO SAI BENE ANCHE TU CHE QUANDO CI SONO DI MEZZO CERTI SENTIMENTI, LA RAGIONE PASSA SEMPRE IN SECONDO PIANO.

DIMMI, NADESHIKO...
DA QUEL GIORNO, PER EMIRU IO DIVERREI SEMPLICEMENTE L'ASSASSINO DI SUA SORELLA...
...ED E` OVVIO CHE CERCHERA` DI VENDICARSI.

TU SARESTI IN GRADO DI CONTI-NUARE A VIVERE SENZA PROBLE-MI...
...INSIEME ALL'UOMO CHE HA UCCISO LA PERSONA A TE PIU` CARA?

...YUTA...
SVEGLIA, NADESHIKO! QUESTO NON È UN ROMANZETTO! "LA MIA SORELLINA HA SBAGLIATO, PERCIÒ LA SUA MORTE ERA INEVITABILE!"
"IO HO ROTTO OGNI RAPPORTO CON LA MIA SORELLINA, PER CUI NON C'ENTRO NULLA". DAVVERO TI ASPETTI CHE EMIRU DICA UNA COSA DEL GENERE?!
GRAB
SE TU FOSSI LEI...

...POTRESTI CONTINUARE A VIVERE SENZA ALCUN RANCORE, CON IL SORRISO SULLA FACCIA, INSIEME ALL'UOMO CHE HA UCCISO SUA SORELLA?!

IN QUESTO MODO, L'ASSASSINO DELLA SUA CARA SORELLINA...
...SARÀ QUASI UN PERFETTO **ESTRANEO**, E NON UNO CHE LE STA ACCANTO.

PERCIÒ...
...È MEGLIO RESPINGERLA ORA.

...NON È POSSIBILE, GIUSTO?

E' CRUDE-
LE, MA E'
MEGLIO
COSÌ.

SAREBBE STATO MEGLIO SE MIREI E FAN MEI LI NON FOSSERO LA STESSA PERSONA...

CHE...?

SPERAVO SINCERAMENTE CHE LEI NON LO FOSSE.
...MA PRIMA DI AVERE LA CERTEZZA CHE LA PRESIDENTESSA DEL FAN FOSSE DAVVERO MIREI, AVEVO PUNTATO TUTTO SULL'INFINITESIMA POSSIBILITÀ CHE NON FOSSE COSÌ...
MA POI, QUANDO MIREI STESSA SI È PRESENTATA COME TALE, IL MIO CASTELLO DI CARTE È CROLLATO...
NON SONO COME EMIRU...

...LO YUTA CHE ODIA IL FAN PIÙ DI CHIUNQUE ALTRO...
...N-NON È POSSIBILE... QUESTO MODO DI PARLARE... NON È DA LUI...

IN QUESTO MONDO NON VA SEMPRE TUTTO COME UNO SPERA...

E... TUTTO QUESTO... PER EMIRU? PERCHÈ EMIRU NE SOFFRIREBBE?

YUTA...
AL-
LORA
TU...

...NADE-
SHIKO?

...TU VUOI BENE
A EMIRU A TAL
PUNTO?

NADE-
SHIKO!

UFF... E` DIFFICILE!
CHAK
CHAK CHAK
CHAK CHAK

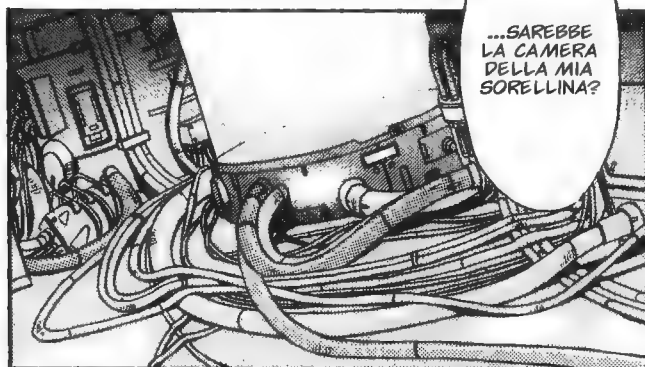
DAMMI IL MIGNOLO... GIURIN GIURELLO!
PROMETTIMELO, EMIRU!

IN QUALUNQUE LUOGO SIAMO ANDATI A VIVERE...
...PER ME LA CAMERA DI MIREI E` SEMPRE STATA UN GIARDINO SEGRETO PIENO DI FIORI... E` UN LUOGO PROIBITO DOVE NON SONO MAI POTUTA ENTRARE...

...E LA PROMESSA E` STATA GIA` INFRANTA!
MA MIREI MI HA TRADITO!
CHAK

CLICK
OH, SI E` APERTA!

C-COSA SIGNIFICA...
...QUESTA ROBA...?

QUESTA...

...SAREBBE LA CAMERA DELLA MIA SORELLINA?

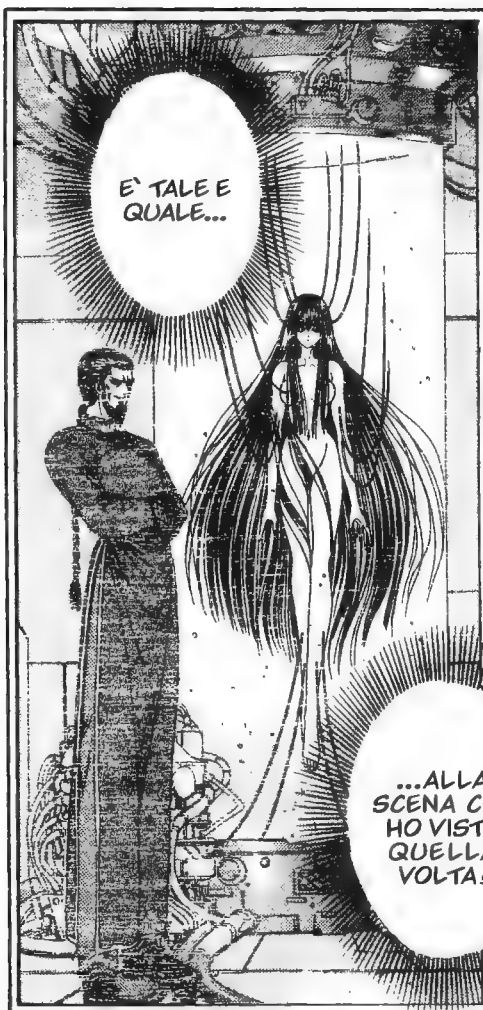
N-NON CAPISCO COME SIA POSSIBILE... MA...

...QUALCOSA DEL GENERE...

...IO L'HO GIÀ VISTO!

MA CERTO! QUANDO HO USATO LA RETROCOGNIZIONE PER VEDERE IL PASSATO DI YUTA...

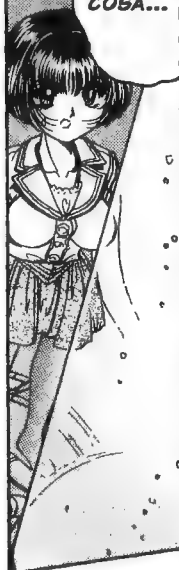
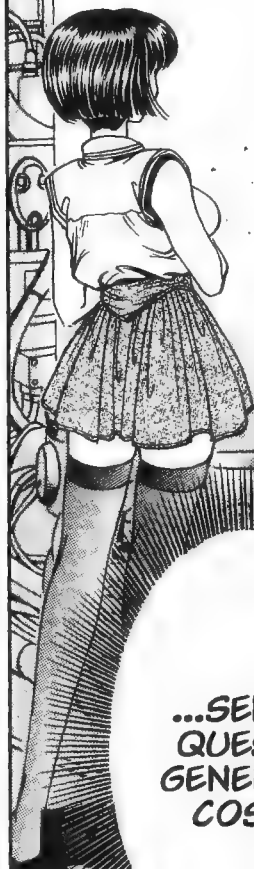
E` TALE E QUALE...

...ALLA SCENA CHE HO VISTO QUELLA VOLTA!

PERCHE` UNA COSA DEL GENERE SI TROVA PROPRIO QUI?!

THUD

CRASH

...S-SORELLINA...

LA MIA SORELLINA ERA UNA **CAVIA**... PROPRIO COME YUTA...

...NON PUÒ SOPRAVVIVERE...

...SENZA QUESTO GENERE DI COSE!

NON HO MAI CONSIDERATO UN UOMO DEL GENERE COME PADRE.

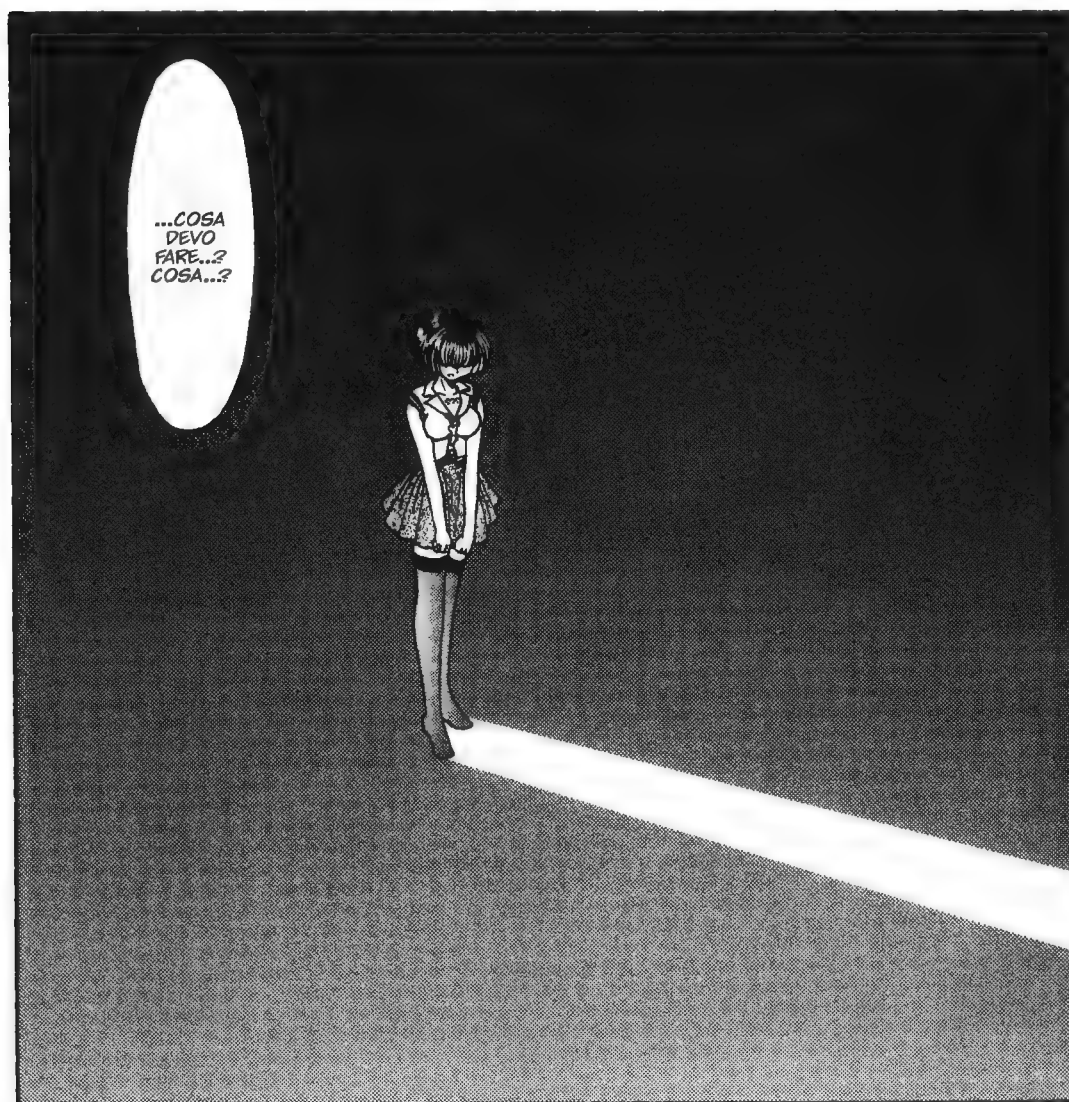
IO... IO NON SAPEVO NULLA DELLA MIA SORELLINA...
NONO-STANTE LEI MI SIA SEM-PRE STATA VICINA...
NON HO MAI PRESO IN CONSIDERA-ZIONE I SUOI SENTIMENTI...
...ODDIO, MIREI... SO-RELLINA MIA...

...COSA DEVO FARE...? COSA...?

YUTA... TU VUOI BENE A EMIRU, VERO?

TANTO DA SPACCARTI IN DUE, COME STAI FACENDO ORA... E SOLO PER IL SUO BENE...

..TU DICI?

SE LE VOLESSI VERAMENTE BENE...
...LA COSTRINGEREI A FARE QUESTO TIPO DI SCELTE?

MI DISPIACE PER LEI...

...MA IO NON POTREI **MAI** RINUNCIARE...

...ALLO **SCONTRO FINALE** CON MIREI!

ALTRIMENTI, PER QUALE MOTIVO SAREI QUI?

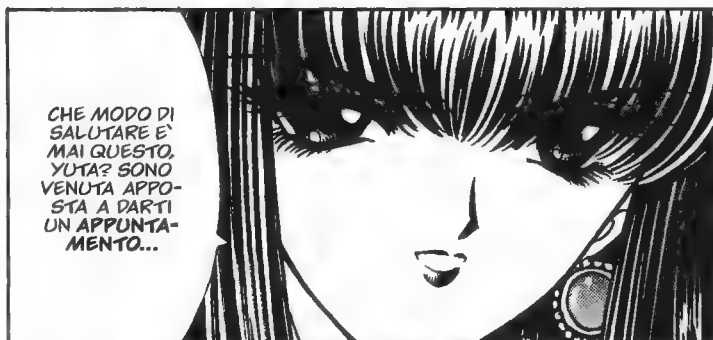
PER QUALE RAGIONE L'ALTRO YUTA...

FINCHÈ NON PORRÒ FINE ALLA MIA SFIDA CON MIREI...

...NON POTRÒ FARE NEMMENO **UN PASSO** IN AVANTI, RISPETTO AL PANTANO IN CUI MI TROVO ORA.

YUTA...
PERCIÒ...
ANCHE SE MI CHIEDI QUALCOSA SU EMIRU, NON SONO IN GRADO DI RISPONDERTI.
SEMBRI OCCUPATO, MA... POSSO DISTURBARTI, YUTA?

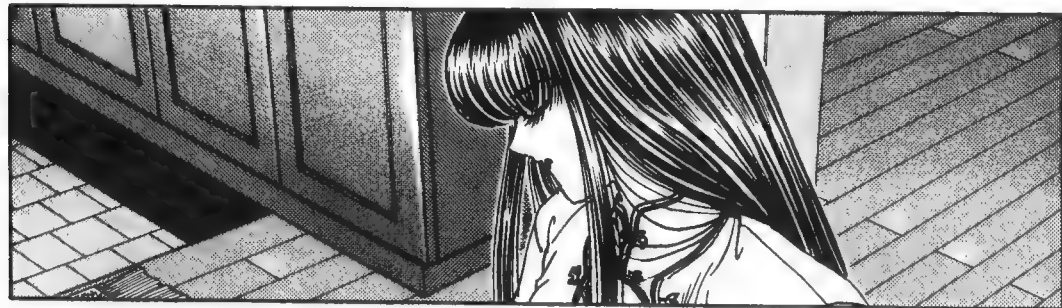
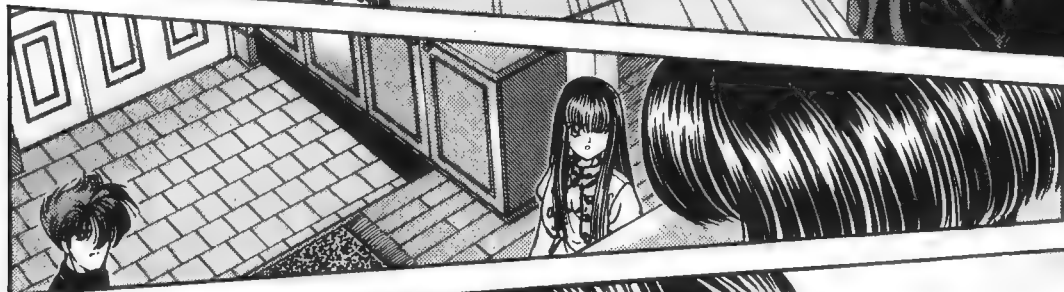
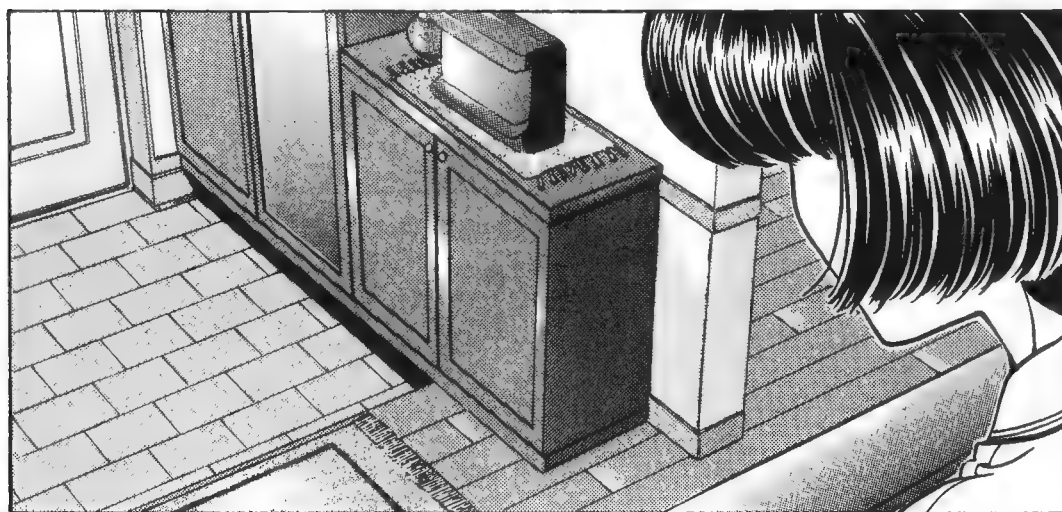
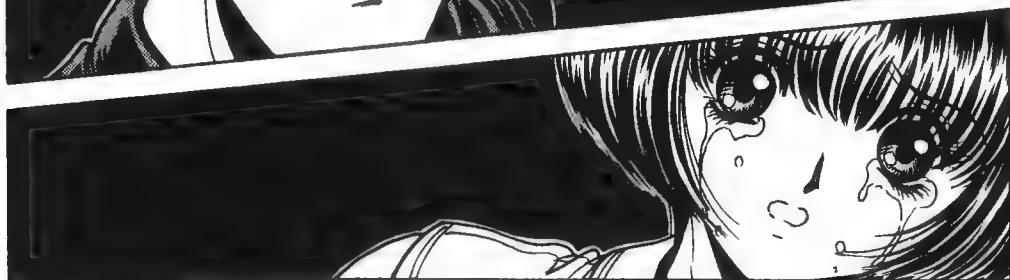
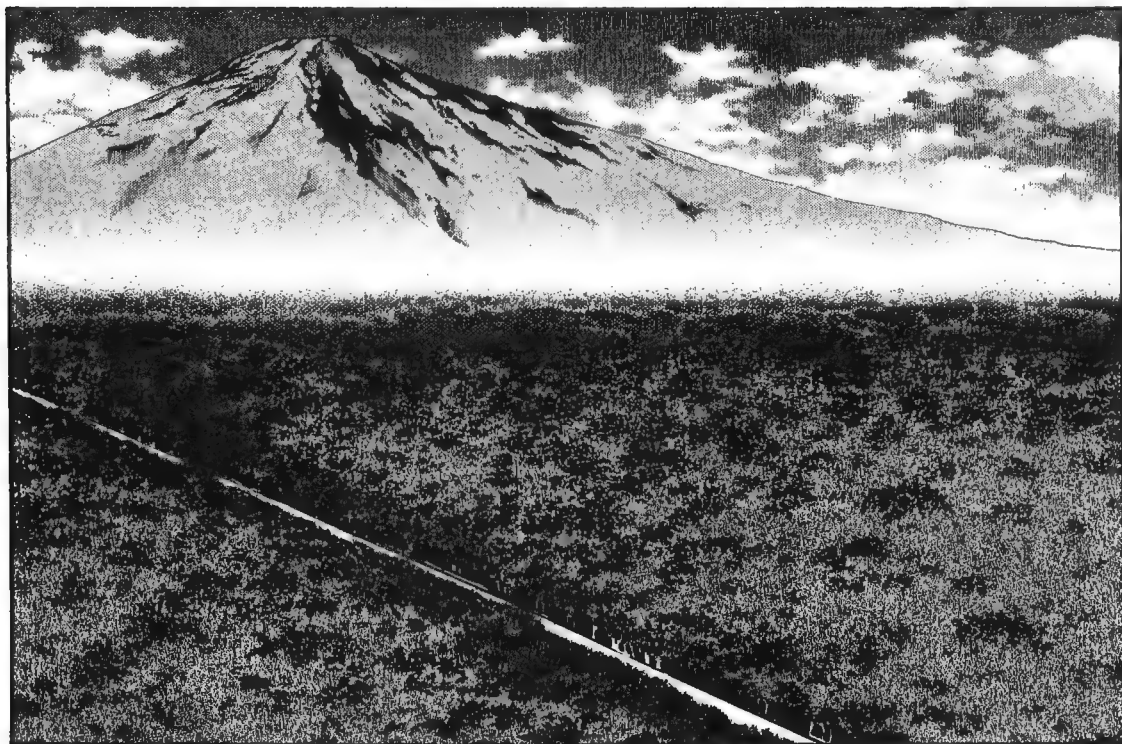
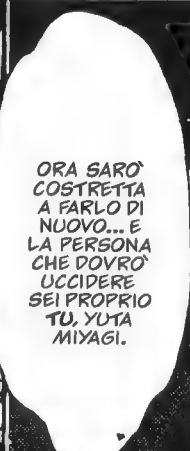
MIREI?!

...CHE RAZZA DI SFACCIA-TA...
NON RIESCO A CREDERE CHE TU AB-BIA AVUTO IL CORAGGIO DI VENIRE QUI!
CHE MODO DI SALUTARE E' MAI QUESTO, YUTA? SONO VENUTA APPO-STA A DARTI UN APPUNTA-MENTO...
SE NON RICORDO MALE, SEI IN GRADO DI USARE IL TELE-TRASPOR-TO...
NON VOGLIAMO ALLONTA-NARCI UN PO' DA QUI, YUTA?
FINO AL-LA DISTESA BOSCOSA AI PIEDI DEL MONTE FUJI, PER ESEM-PIO...

METTIAMO FINE A TUTTO NOI DUE DA SOLI.

PER FAVORE, FERMATEVI!

VI PREGO!

IO... IO VOGLIO BENE A TUTTI E DUE!

MIREI!

L'ULTIMA VOLTA CHE HO USATO I MIEI POTERI PER UCCIDERE QUALCUNO, È STATO PER FUGGIRE DALL'ISTITUTO DI RICERCA...
ORA SARÒ COSTRETTA A FARLO DI NUOVO... E LA PERSONA CHE DOVRÒ UCCIDERE SEI PROPRIO TU, YUTA MIYAGI.

Kosuke Fujishima
OH, MIA DEA!
STRETCHING

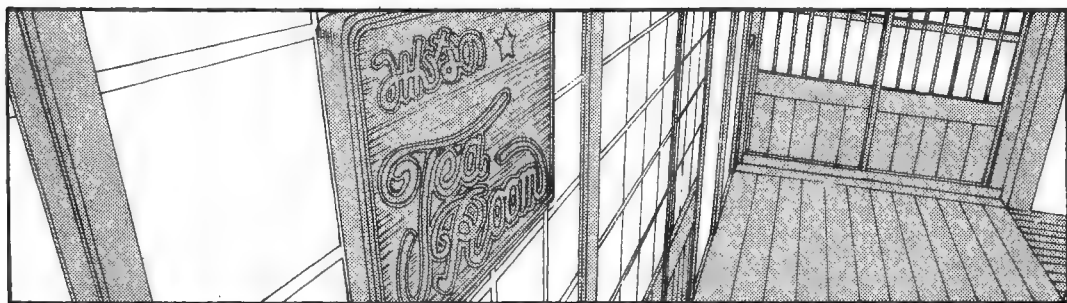
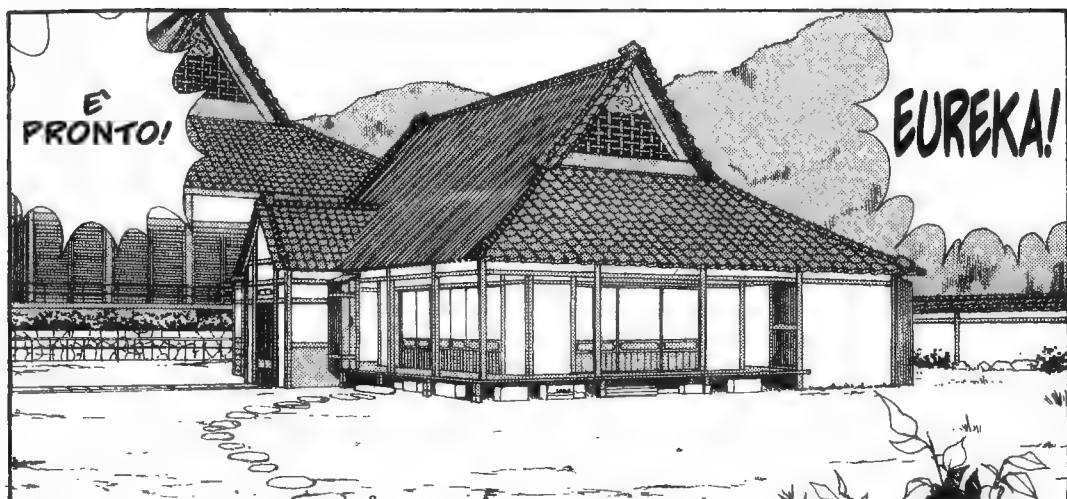
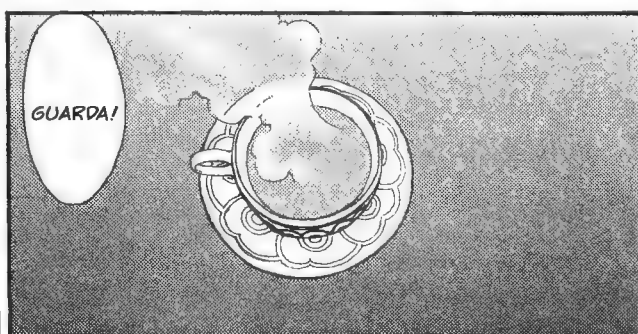
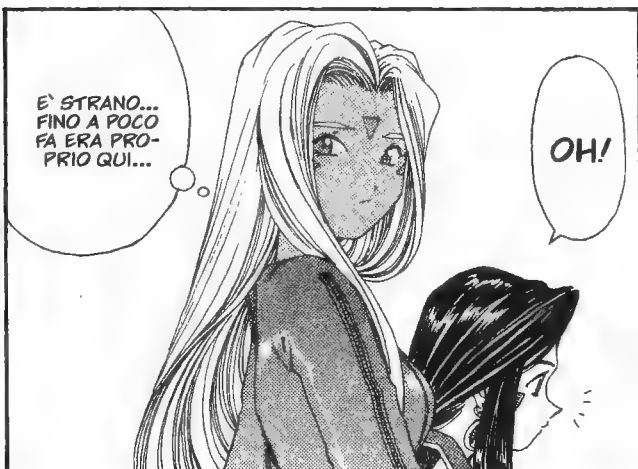
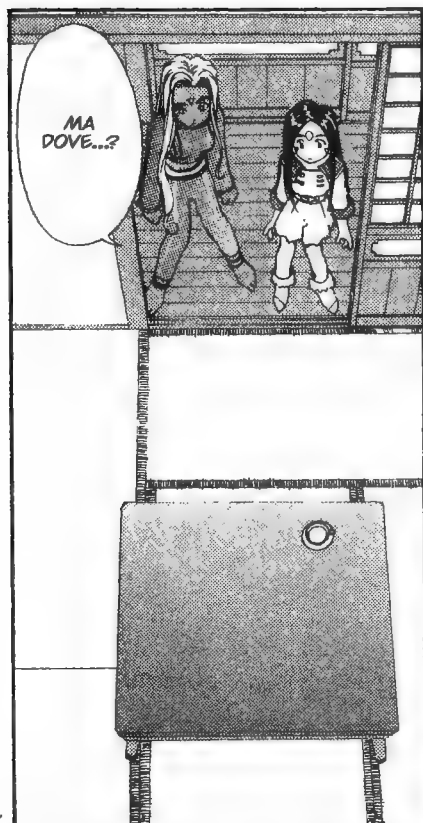
PEITHO!

MA DOVE...?

OH!
E` STRANO... FINO A POCO FA ERA PRO-PRIO QUI...

GUARDA!

E` FUGGI-TA...

BLINK

LO SO CHE SEI LÌ!
SPARK SPARK SPARK SPARK
DUMP

FLOP
UGH!
COUGH!
FLOP
AAH!
BANG

WHUMP
UFFA...
WHACK
SLASH

TI SEMBRA QUESTO IL MODO DI COMPORTARTI, DOPO TUTTO QUELLO CHE STIAMO CERCANDO DI FARE PER RISOLVERE IL TUO PROBLEMA?

NON DOVREMMO ESSERE NOI A CHIEDERLO A TE, PIUTTOSTO?!

MA CHE DIAVOLO VI SALTA IN MENTE?!

ORMAI SO BENE CHE SE MI AZZARDASSI A USARE I VOSTRI TANTO DECATATI RIMEDI...
...FINIREBBE TUTTO, PER L'ENNESIMA VOLTA, COME UNA SQUALLIDA GAG UMORISTICA!
SEI PROPRIO SCORTESE! E PENSARE CHE NON SAI NEMMENO ANCORA DI COSA SI TRATTA!
OOPS!
FLIP
TUPP
SNIFF SNIFF
GNAM

FERMO!
CROCK CROCK

URGH

SPROING
SPROING
SPROING

RATTLE
RATTLE
RATTLE

TOPOPAGN
TOPOPAGN
TOPOPAGN
TOPOPAGN

A QUANTO PARE, E' GIUNTO IL MIO TURNO DI INTERVENIRE...
AH AH AH...
...E TU... AVEVI INTENZIONE DI FARMI PRENDERE QUELLA ROBA?!
E-ECCO... QUELL'EFFETTO COLLATERALE CAPITA SOLO AI TOPI... AH AH... EHM... CREDO...

CLANK

CLANK

LARGO ALLA TECNOLOGIA! ECCO A VOI L'ESTENSORE DI STATURA BIG Z!

GRAB
...COS?!
WHIRRR
OUGH!
WHUMP
CLANK
CLANK

...COSA...?
EHI!
M-MA...

AH! AHIO AHIO AHIO! AAAH!
NO!
FERMA!
MA SEI PAZZA?!
A-ASPETTA!
STRETCH

UH-OH...
CLANK
CLANK
AUTOOO!
CLANK
CLANK

TEXACO
THE T... ANY USA
PETROLEUM PRODUCTS
SONO PRONTA, KEIICHI!

AH, SCUSA... POTRESTI ASPETTARE UN MOMENTO?

SCUSAMI, E` COLPA MIA...
HO CHIESTO A KEIICHI DI METTERE MANO AL BIOS PER ACCELERARE I TEMPI...

CHE COS'E` SUCCESSO?

IL... BIOS?

GIÀ...
E` UNA SPECIE DI PROGRAMMA BASILARE CHE SI MUOVE SOTTO IL SISTEMA OPE-RATIVO...

SI TRATTA DEL PROGRAMMA FONDAMENTALE DEL COMPUTER...
...QUELLO CHE SOLITAMENTE NON APPARE ALL'ESTERNO.
Phoenix BIOS Setup Utility
Advanced Security Power Boot Exit
System Power Management
CPU Speed:
Idle Timeout:
Suspend Timeout:
Hibernation Timeout:
Thermal Control Strategy:
Lid Close Action:
Hibernation on Low Battery:
LCD Power Management
LCD Brightness
LCD Brightness Down Timeout:
Video Suspend Timeout:
HDD Power Management
Spindle Down Timeout:
Sleep Timeout:
Item Specific Help
Select CPU Throttle control.
F1 Help
Esc Exit
Select Item
Select Menu
Change Values F9
Setup Defaults
Save and Exit

PRO-GRAMMA FONDA-MENTALE...

ECCO FATTO!
TIP

COSÌ, ALMENO, È DIVENTATO UN PO' PIÙ VELOCE...
GRAZIE, KEIICHI!

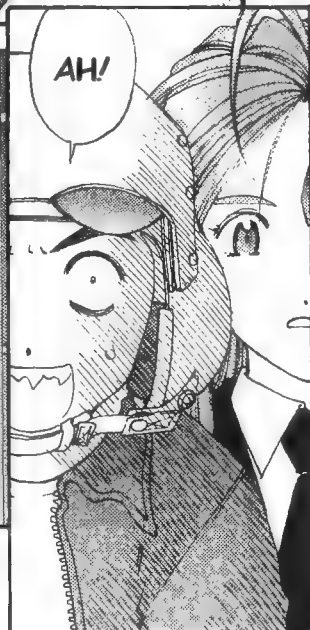
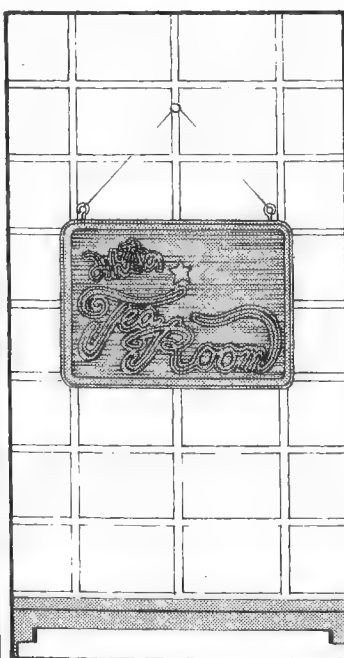
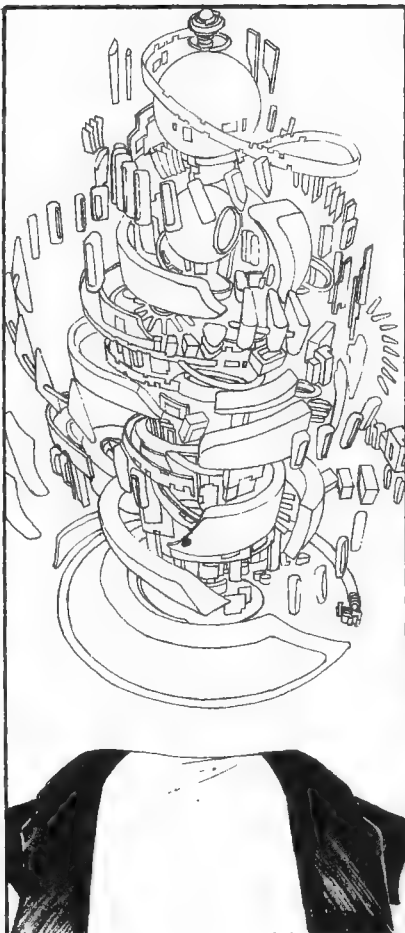
LAVORANDO NEL CAMPO DELLE MOTO-CICLETTE...
TUTTO E` QUESTIONE DELLO STATO D'ANIMO.
NON HAI CAPITO PERCHE` TI HO FATTO FARE QUESTO, A QUANTO PARE...
...MA NON CREDO CHE TE NE ACCORGE-RAI PIU` DI TANTO...
...LA MIA MIRA PRINCIPALE E` SOLO UNA...
...TIRAR SEMPRE FUORI IL CENTO PER CENTO DELLE PRESTAZIONI DI UNA MACCHINA!
AH, ECCO... BE'... EHM... ALLORA NOI ANDIAMO...

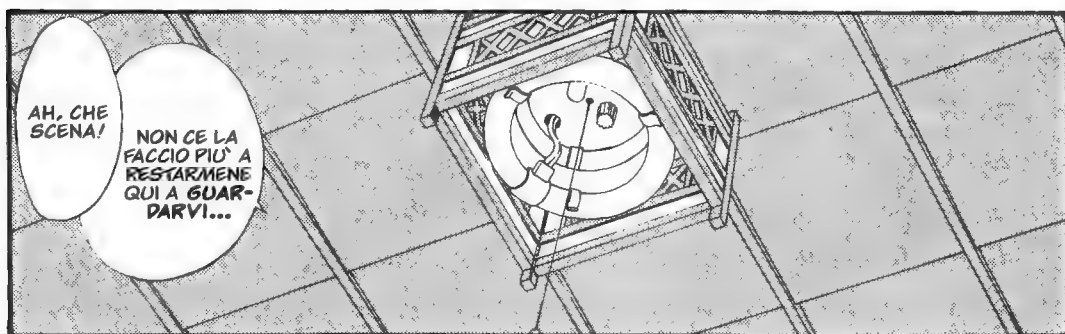
FINALMENTE HO CAPITO TUTTO, KEIICHI!

NO, NON INTENDEVO QUESTO...
EH GIÀ... È EVIDENTE... LA POVERA CHIHIRO È UNA FETICISTA MANIACA DELLA MECCANICA... BRUTTO AFFARE...

PARLAVO DEL MOTIVO PER CUI NON SIAMO IN GRADO DI FAR TORNARE PEITHO COME PRIMA...

WROOOO
EHI, PEITHO!
INDOVINA! ABBIAMO FINALMENTE CAPITO PERCHE` NON PUOI TORNARE COME PRI...
AH!

AH... ECCO... N-NON E` COME SEMBRA...
N-NON PREOCCUPARTI... GROSSOMODO RIESCO A **IMMAGINARE** QUELLO CHE E` SUCCESSO...

QUESTA FORMULA APPARTIENE ALLA STIRPE DIVINA, GIUSTO?

SÌ, L'HANNO RUBATA AL SISTEMA YGGDRASIL...

COME PENSAVO...
MA LA FORMULA BASILARE IN QUESTO PUNTO È...

OOH!

MA QUESTA È...

...UNA FORMULA DEMONIA-CA...

VOLE-
TE DIRE
CHE...
ECCO PERCHE`
NON ERAVAMO
IN GRADO DI
COMPRENDERE
LO SCHEMA
DELLA FORMU-
LA, NONOSTAN-
TE L'ABBIAMO
ESAMINATO CON
CURA DECINE
DI VOLTE...

...FINAL-
MENTE
POTRO`
TORNARE
COME
PRIMA?

NO. PIUTTOSTO,
ORA SAPPIAMO
CHE E` ASSO-
LUTAMENTE
IMPOSSIBILE.

...POI CARICARE UN PROGRAMMA DIVINO...
MODIFICARE LA FORMULA BASE IN VERSIONE DEMONIACA...

...È UNA VERA **CRUDELTÀ** PER CHIUNQUE APPARTENGA ALLA STIRPE CELESTE...

...

MIAO!

NON TI HO ANCORA DATO LA PAPPA...
OH, SCU-SAMI!

MIAO!

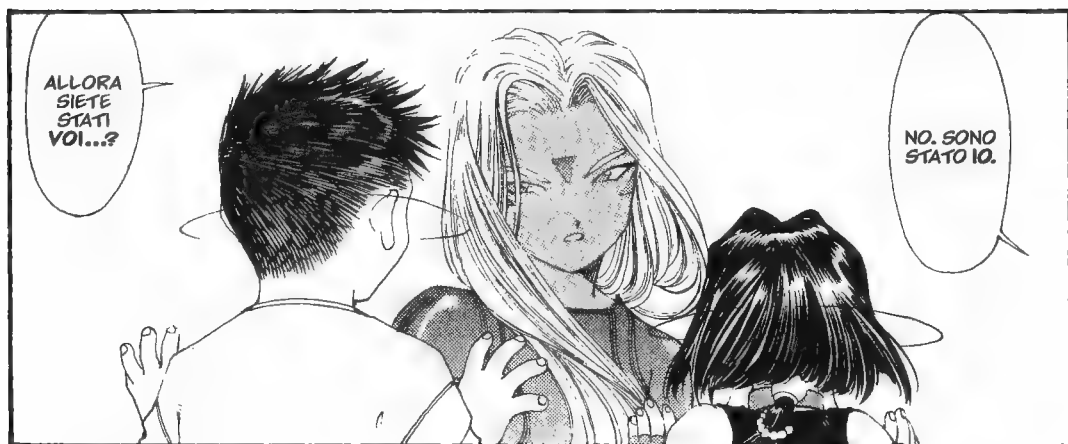
ADESSO CI PENSIAMO SUBITO...

GROAN...

E ADESSO COSA FACCIAMO?

ANCHE VOLENDO FARE QUALCOSA...

SAPE-TE... SIETE PROPRIO UN BRANCO DI **OTTUSI...**

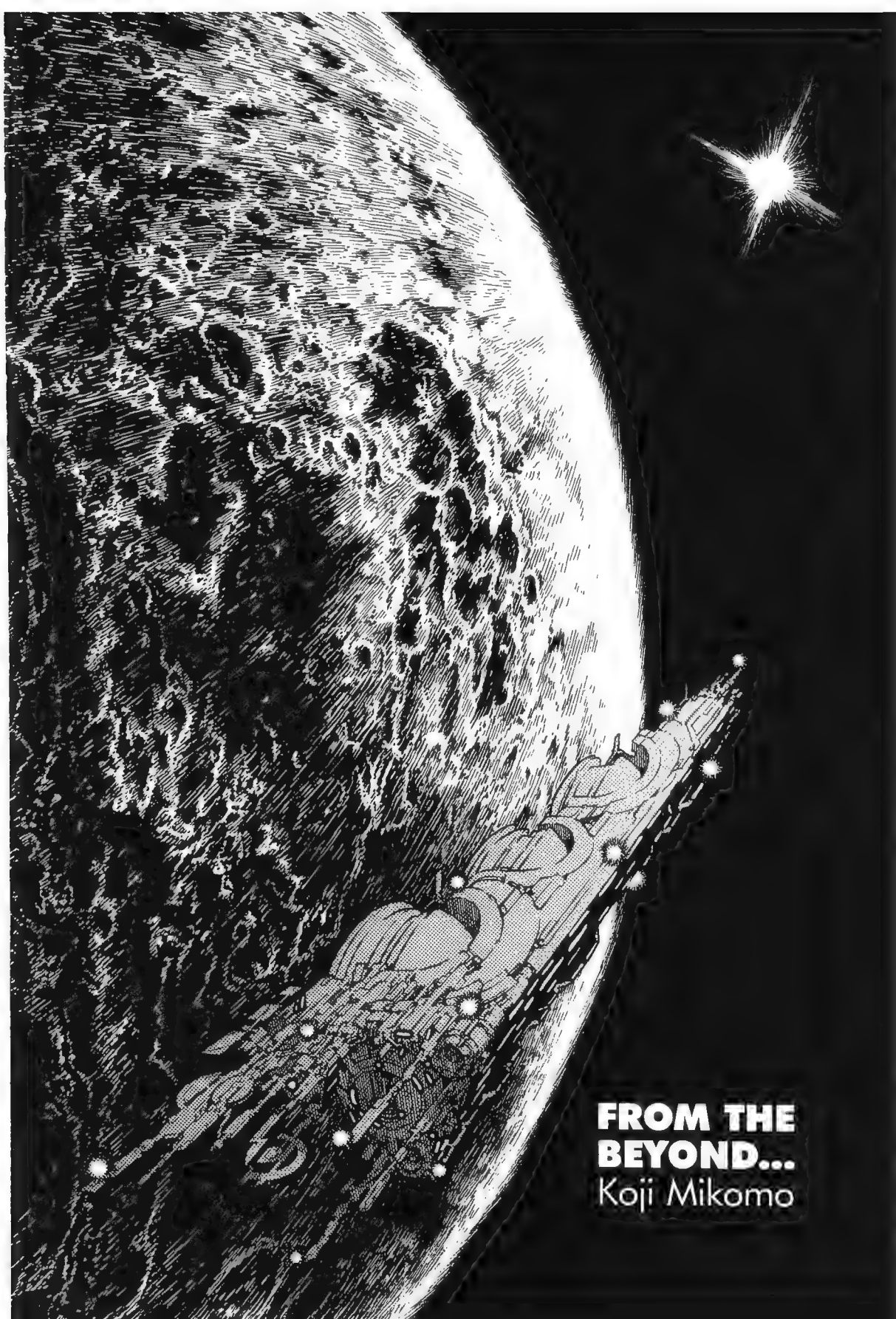
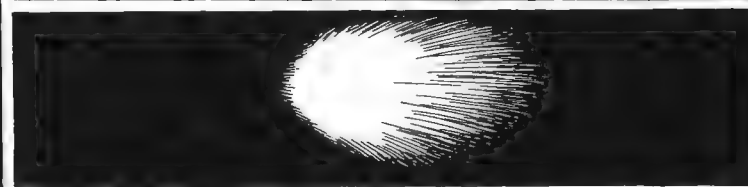
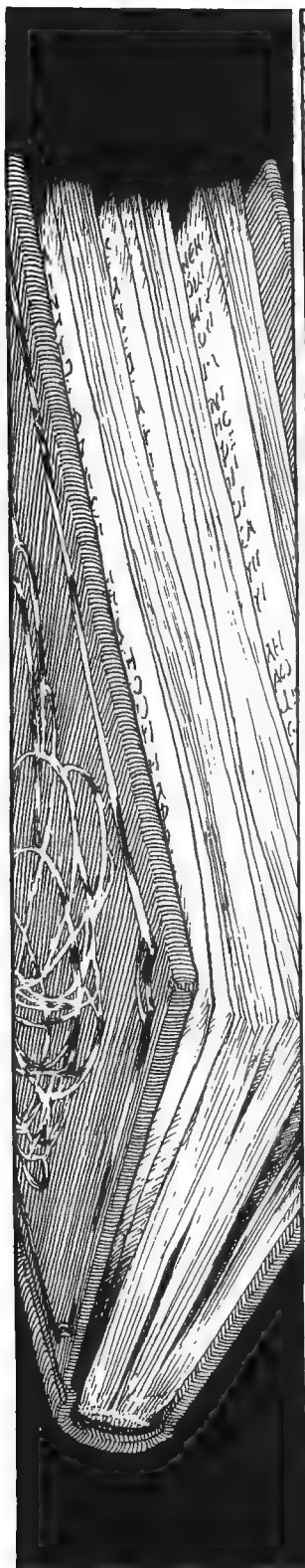
OH, MIA DEA! - CONTINUA

Finalmente tutta la storia in edizione monografica!

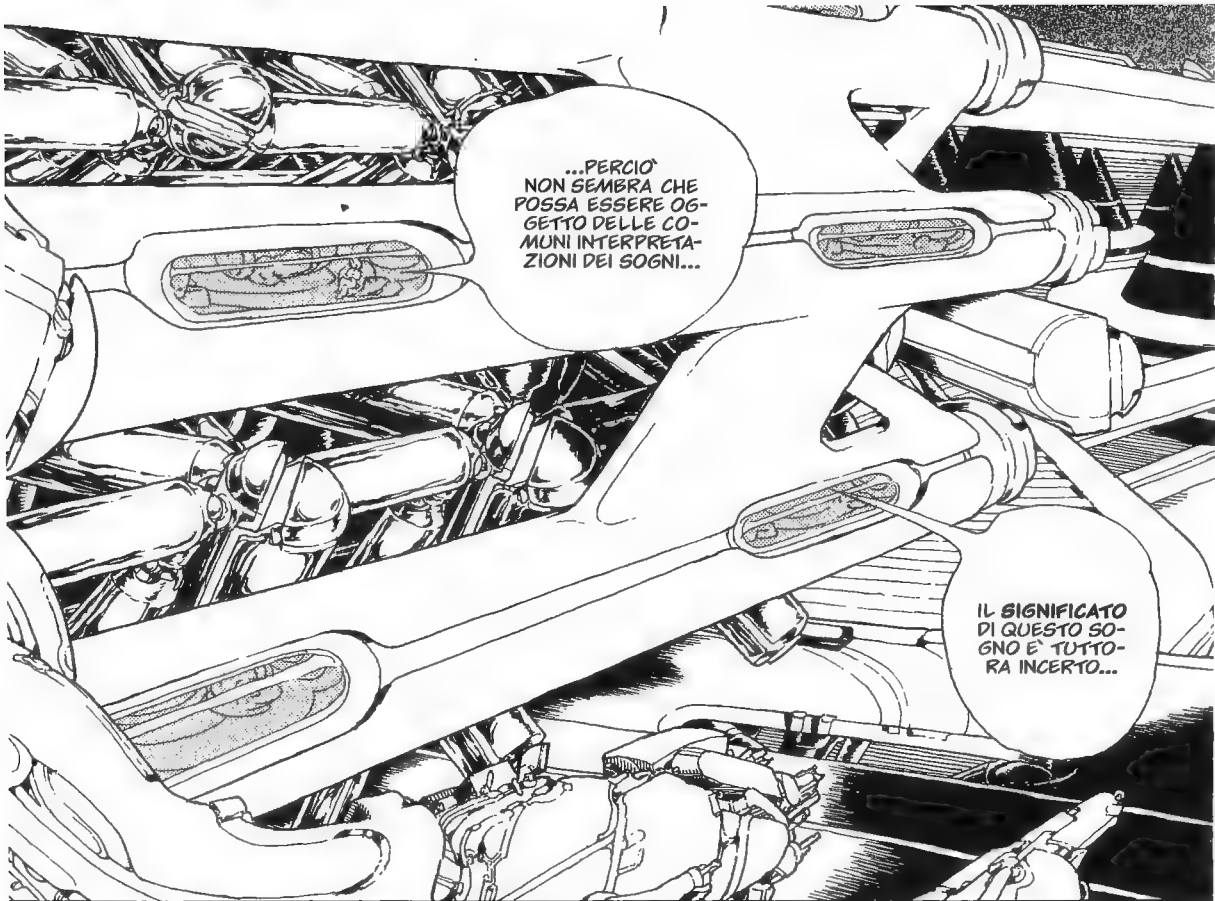
Chobits

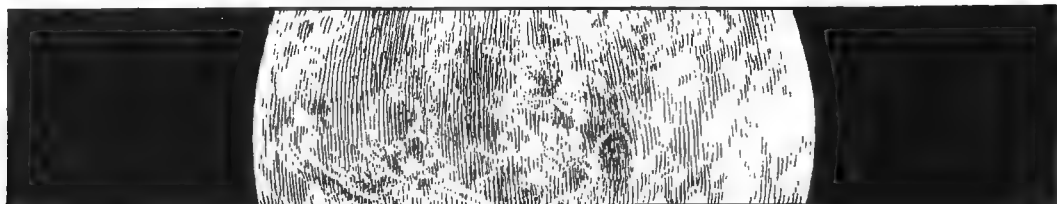
ちょびっツ

da aprile su Express

da CLAMP

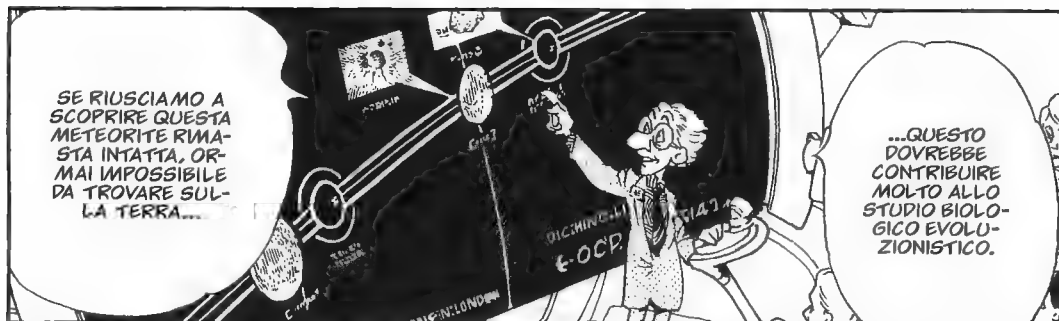
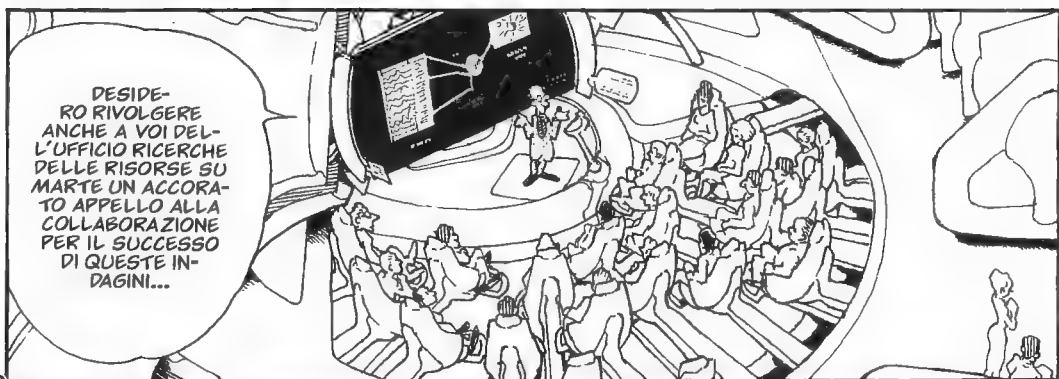
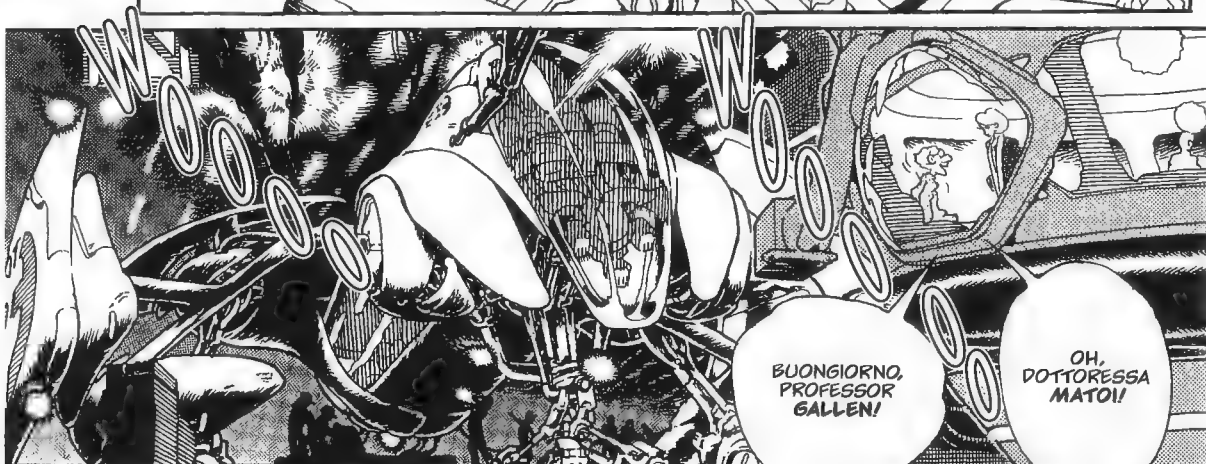
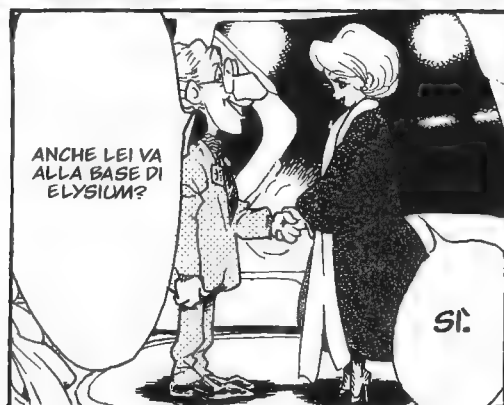
le autrici di Sakura e Rayearth

FROM THE
BEYOND...
Koji Mikomo

SONO DI NUOVO QUI...
STO LEGGENDO UN LIBRO... ANCORA UNA VOLTA...
IN QUESTA BIBLIOTECA SCONOSCIUTA...

* LA QUALITÀ DI UN OGGETTO VISIBILE O L'INFLUSSO DI UNA PRESENZA INVISIBILE CHE CAUSA UN PARTICOLARE CAMBIAMENTO DELLA COSCIENZA. TERMINE PSICOLOGICO USATO NELLA SCUOLA JUNGHIANA (LA PAROLA DERIVA DAL LATINO *NUMEN* (DIVINITÀ).

...PERCIO' NON SEMBRA CHE POSSA ESSERE OGGETTO DELLE COMUNI INTERPRETAZIONI DEI SOGNI...

IL **SIGNIFICATO** DI QUESTO SOGNO E' TUTTORA INCERTO...

LA REGISTRAZIONE E' AVVENUTA SULLA BASE **JALDABAOTH**, NELLA PIANURA DI AMAZON, SU MARTE, IL 14 LUGLIO 2086, ALLE ORE 4:00 AM, ED E' STATO REGISTRATO DA **SHIGEMI MATOI**...

QUESTA VOLTA IL NOSTRO OBIETTIVO E' CONDURRE LE INDAGINI SUL CARBONIO...

...CONTENUTO NELLA CONDRITE* FACENTE PARTE DEL GRUPPO DI METEORITI CADUTO SU MARTE E SULLA TERRA, GIUNTO DALL'ESTERNO DEL SISTEMA SOLARE CIRCA DUECENTO MILIONI DI ANNI FA.

* IL TIPO DI METEORITE PIU' COMUNE. KB

SE RIUSCIAMO A SCOPRIRE QUESTA METEORITE RIMASTA INTATTA, ORMAI IMPOSSIBILE DA TROVARE SULLA TERRA...
...QUESTO DOVREBBE CONTRIBUIRE MOLTO ALLO STUDIO BIOLOGICO EVOLUZIONISTICO.

DESIDERO RIVOLGERE ANCHE A VOI DELL'UFFICIO RICERCHE DELLE RISORSE SU MARTE UN ACCORATO APPELLO ALLA COLLABORAZIONE PER IL SUCCESSO DI QUESTE INDAGINI...

WOOOOOO
WOOOOOO
OH, DOTTORESSA MATOI!
BUONGIORNO, PROFESSOR GALLEN!

ANCHE LEI VA ALLA BASE DI ELYSIUM?
SÌ.

IO CI STO ANDANDO PER INDAGARE SULLA METEORITE DEL MONTE HECATES THOLUS.
OH, VERAMENTE?

ANCHE FARE LA PSICOLOGA DEV'ESSERE UN MESTIERE DURO, VERO? IMMAGINO CHE SIA IN CONTINUO PELLEGRINAGGIO FRA LE VARIE BASI...

GIÀ... HO SCELTO I SOGGETTI DA SOTTOPORRE AGLI ESAMI SU OGNI BASE.
SE NON SBAGLIO, IL SUO TEMA DI RICERCHE È IL CAMBIAMENTO DELLA STRUTTURA PSICOLOGICA UMANA SU MARTE, VERO?

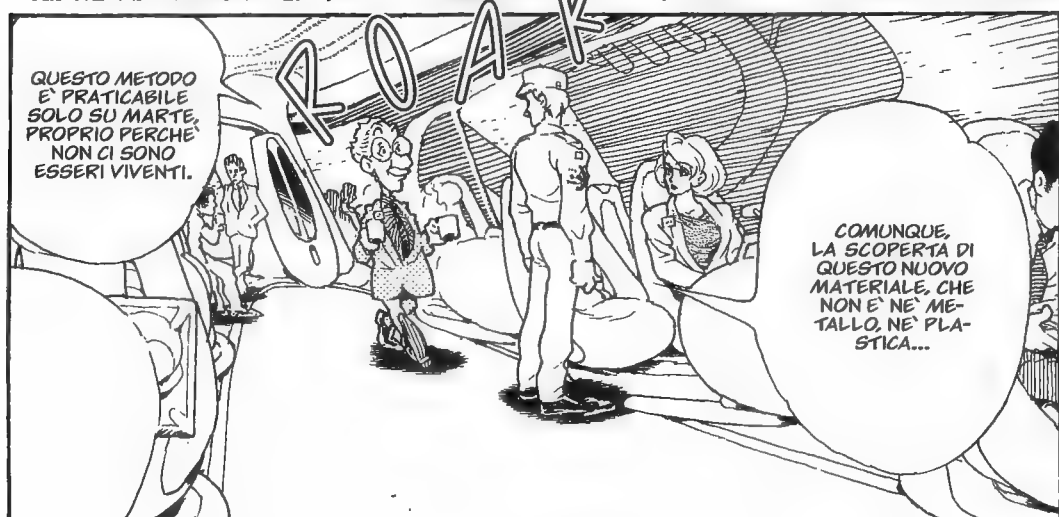
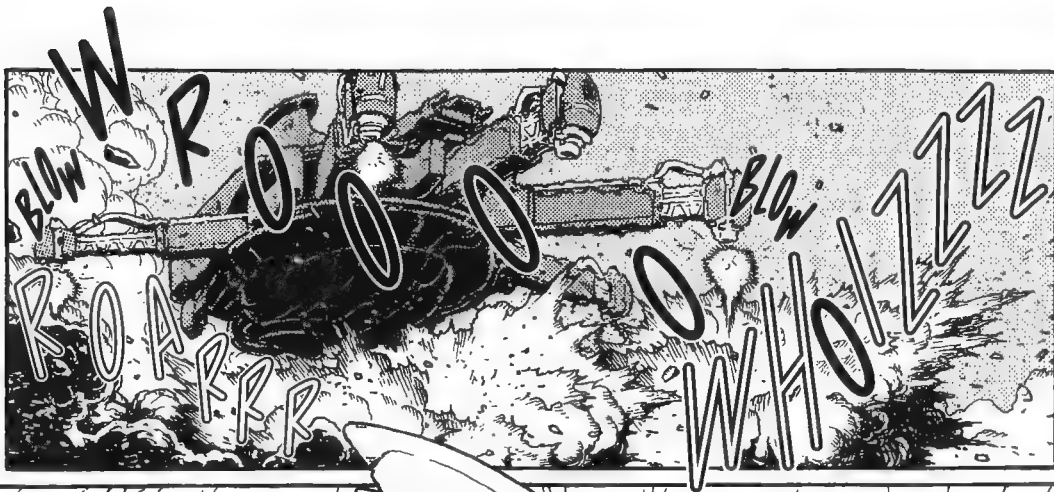
ESATTO. PRINCIPALMENTE SI TRATTA DELLE INTERPRETAZIONI DEI SOGNI, E LA MAGGIOR PARTE DEL LAVORO È AFFIDATA AL MIO PERSONALE.
...MA I TIPI SINGOLARI DEVO INCONTRARLI DI PERSONA.

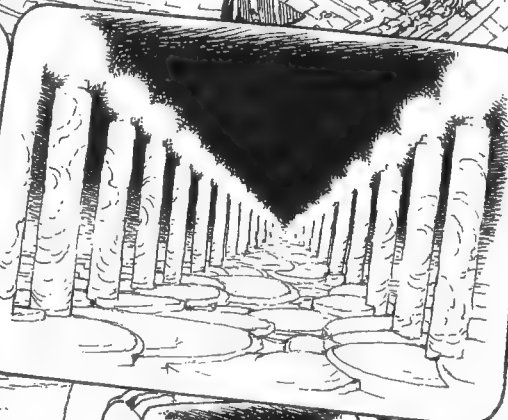
TIPI SINGOLARI?
INTENDO LE PERSONE CHE CONTINUANO A FARE SEMPRE LO STESSO SOGNO.

LA CAUSA È ANCORA IGNOTA, MA PARE CHE SU MARTE SIA UN FATTO PIUTTOSTO DIFFUSO.

...E CREDO ADDIRITTURA DI ESSERE IO STESSA UNO DI QUEI SOGGETTI.

DOTTORESSA MATOI... DICONO CHE LO SHUTTLE È PRONTO.
AH, ECCOMI!

BLOW
ROARRRRR
ROARRR
WHIZZZ
ROAR
LO FANNO LUNGO UNA VENA CHE SI ESTENDE SENZA INTERRU-ZIONE...
ECCO, VEDE? IN QUEL MODO SPAZZANO VIA LO STRATO SUPERFICIALE DEL SUOLO, POI ESTRAGGONO IL SILICIO.
ROARRR
ROAR
QUESTO METODO E` PRATICABILE SOLO SU MARTE, PROPRIO PERCHE` NON CI SONO ESSERI VIVENTI.
COMUNQUE, LA SCOPERTA DI QUESTO NUOVO MATERIALE, CHE NON E` NE` ME-TALLO, NE` PLA-STICA...

BLOW
W
R
O
O
O
O
BLOW
WHOIZZZZZ
ROARRR
CHE COS'E' QUELLO, TENENTE?
OH, E' LA PRIMA VOLTA CHE LO VEDE? STANNO ESTRAENDO UNA QUALITA' PARTICOLARE DI SILICIO.
...PARE CHE LA FASE DI INDAGINE E RICERCA SUL PIANETA POSSA ESSERE NOTEVOLMENTE ACCORCIATA, E CI SI POSSA QUINDI IMPEGNARE SERIAMENTE NEL PROGETTO DI COLONIZZAZIONE VERA E PROPRIA.
...HA NOTEVOLMENTE AUMENTATO IL VALORE DI MARTE DAL PUNTO DI VISTA DELLE RISORSE...
PREGO.
OH, GRAZIE.
PROPRIO PER QUESTO MOTIVO...
ANCHE LA **TERRA VERGINE** SU MARTE E' UNO SPETTACOLO A CUI SI PUO' ASSISTERE SOLO OGGIGIORNO...

GLI UMANI NON CAMBIANO MAI... IN ETERNO...
WOOOOO
SONO GIÀ TRASCORSI SEI MESI DA QUANDO SONO ARRIVATO IN QUESTA BASE DI ELYSIUM, E TUTTORA QUEL SOGNO CONTINUA A RIPRESENTARSI...
NEL SOGNO, CAMMINO SEMPRE IN UN CORRIDOIO DECORATO DA FILE INFINITE DI COLONNE LUMINOSE, DIRIGENDOMI VERSO LA PARTE PIU' PROFONDA...
IL SUO SOGNO E' RIPRODOTTO ESATTAMENTE IN QUESTE IMAGE GRAPHICS?
SÌ.

COSA C'È IN FONDO A QUESTO CORRIDOIO?
T.P6.
IO NON LO SO, SINCERAMENTE...
...MA HO COME L'IMPRESSIONE CHE CI SIA **QUALCUN ALTRO** CHE LO SAPPIA...
:7:02.
C'È... QUALCUN ALTRO...?
I SOGGETTI SINGOLARI SONO ATTUALMENTE LO 0,5% DI QUELLI SOTTOPOSTI A ESAME. DIREI CHE È PIUTTOSTO **ELEVATO** COME NUMERO.
BIP BIP
...E TUTTI QUELLI CHE APPARTENGONO ALLA CATEGORIA CONTINUANO A FARE UN SOGNO NUMINOSO RELATIVO A UN CORRIDOIO CON LE COLONNE DI LUCE...
È COME SE I VARI SOGNI SI COMPENSINO A VICENDA, AGGIUNGENDO PARTICOLARI CHE MANCANO IN ALTRI...
BIP BIP
ARGYRE-P
TIC TIC
ECCO... NEL SOGNO ANALOGO DEL TECNICO MINERARIO C. KRAEPELIN DELLA BASE DI ARGYRE...

...E DICE CHE SOLO IL LORO **RAPPRESENTANTE** PUO` VARCARNE LA SOGLIA...
B!B!P
...SULLA PORTA IN FONDO AL CORRIDOIO C'E` QUESTO SIMBOLO...
No. 61.

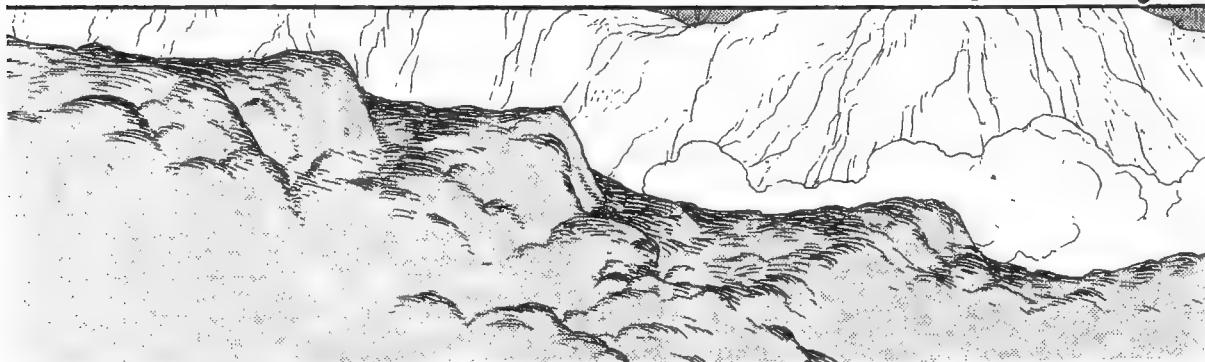
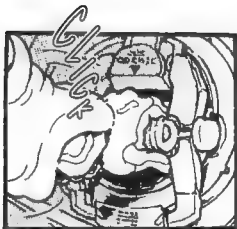
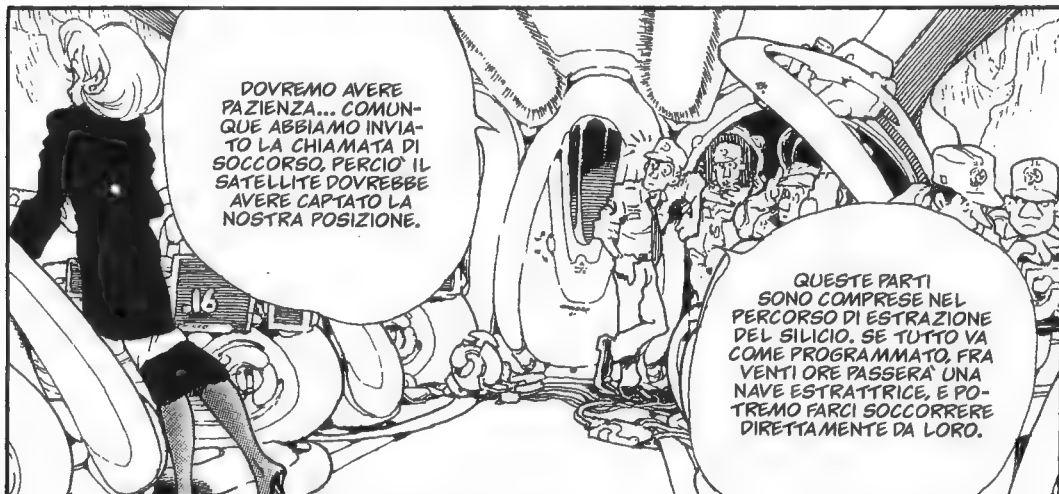
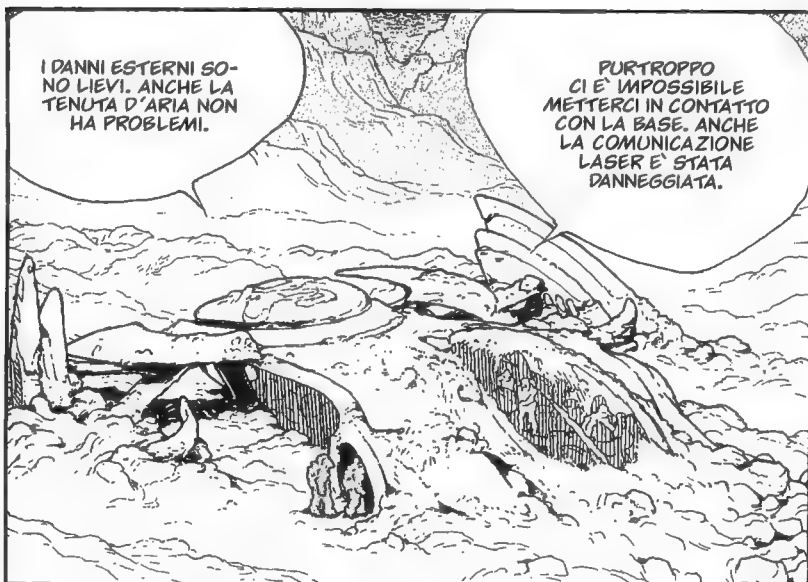
LA BASE DI ARGYRE...
MMM... VORREI INCONTRARE DI PERSONA CHI HA FATTO QUESTO SOGNO...

ROARR
IL SATELLITE METEOROLOGICO CI STA AVVERTENDO DELL'AVANZAMENTO VERSO NORD DELLA GRANDE TEMPESTA DI SABBIA NELL'EMISFERO AUSTRALE. PRENDI LA DEVIAZIONE A NORD DEL MONTE PAVONIS.
WOOOOOOO
DOVE VA, TENENTE?
VADO AD AVVISARE LA DOTTORESSA MATOI CHE ARRIVEREMO UN PO' IN RITARDO AD ARGYRE.
RRRRRR
NON CREDO SIA UNA BUONA IDEA.
COME?
A QUANTO PARE, LA DOTTORESSA E' MOLTO STANCA.
OH, HO CAPITO.
No.6.
F6.
F7.
ACx2

OOOOHHHHMMMM

DOTTORESSA MATOI...
DOTTORESSA MATOI...
WOOOOOO
OH, TENENTE!
DOTTORESSA MATOI! C'È UN'EMERGENZA! LO SHUTTLE HA UN GUASTO!
COSA?!
PROBABILMENTE DOVREMO EFFETTUARE UN ATTERRAGGIO D'EMERGENZA SULLA FUSOLIERA, PER CUI SI PREPARI ALL'IMPATTO!
M-MA DOVE SIAMO?!
SIAMO NEL CANALONE DEL NOCTIS LABYRINTHUS! ATTERREREMO IN UNO SPAZIO APERTO, PER CUI NON DEVE PREOCCUPARSI! MA STIA PRONTA!

WOOO
Q-QUEL-
LO È...
WOOOOOO
ROAAAA

THUD
THUD THUD THUD
UGH!
THUD THUD THUD THUD
RRRRR

CLICK
I DANNI ESTERNI SONO LIEVI. ANCHE LA TENUTA D'ARIA NON HA PROBLEMI.
PURTROPPO CI E' IMPOSSIBILE METTERCI IN CONTATTO CON LA BASE. ANCHE LA COMUNICAZIONE LASER E' STATA DANNEGGIATA.
PSSSHHH
DOVREMO AVERE PAZIENZA... COMUNQUE ABBIAMO INVIATO LA CHIAMATA DI SOCCORSO, PERCIO' IL SATELLITE DOVREBBE AVERE CAPTATO LA NOSTRA POSIZIONE.
QUESTE PARTI SONO COMPRESE NEL PERCORSO DI ESTRAZIONE DEL SILICIO. SE TUTTO VA COME PROGRAMMATO, FRA VENTI ORE PASSERA' UNA NAVE ESTRATTRICE, E POTREMO FARCI SOCCORRERE DIRETTAMENTE DA LORO.
C'E' QUALCOSA CHE NON VA, DOTTORESSA?
S-SENTA, TENENTE... POCO PRIMA DI EFFETTUARE L'ATTERRAGGIO FORZATO, HO VISTO DALL'ALTO UNA STRANA CONFIGURAZIONE DEL TERRENO...
COME DICE?
AH... N-NIENTE...
F-FORSE... IN REALTA' L'HO SOLO SOGNATO...
CAPISCO...

GIÀ... DEV'ESSERE PROPRIO COSÌ...
...QUEL-LO È...

...QUEL SIMBOLO...
MA ALLORA... STO SO-GNANDO...?
IL SIM-BOLO...
...E` SCOM-PARSO...

LA LUCE...

...LA LUCE...
...MI STA CHIAMANDO...

Q-QUESTO NON È UN SOGNO...

COSA?!

L-LA BIBLIOTECA...?

QUESTA STANZA E` FATTA DI CRISTALLI MNEMONICI.
E` PER QUESTO MOTIVO CHE HAI SEMPRE AVUTO LA SENSAZIONE CHE SI TRATTASSE DI UNA BIBLIOTECA.
COS...?!

NON DEVI SORPRENDERTI.

LA TUA MENTE HA INTERPRETATO QUEI CRISTALLI COME LIBRI, PERCHE` IN FONDO SONO LA STESSA COSA. SOLO CHE, INVECE DI DOVER ESSERE LETTI, SI ATTIVANO DA SOLI. TUTTO QUI.
IO SONO UNA PROIEZIONE DEI RICORDI CHE CONTENGONO.

STAVO ASPETTANDO DA TANTO TEMPO CHE TU TORNASSI.
T-TU ASPETTAVI... ME?!

ESATTO.
PERCHE` IO E TE SIAMO UN UNICO INDIVIDUO.
E` PER QUESTO CHE ORA TU VEDI ENTRAMBE CON LO STESSO ASPETTO.

NOI DUE SIAMO...
...ABITANTI DI UN MONDO MOLTO LON-TANO.
E` VIAGGIANDO ATTRAVERSO INNUMEREVOLI DIMENSIONI...
...CHE SIAMO GIUNTE IN QUESTO UNIVERSO...

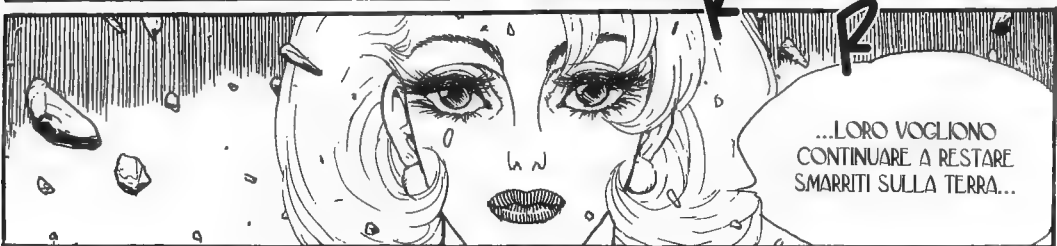
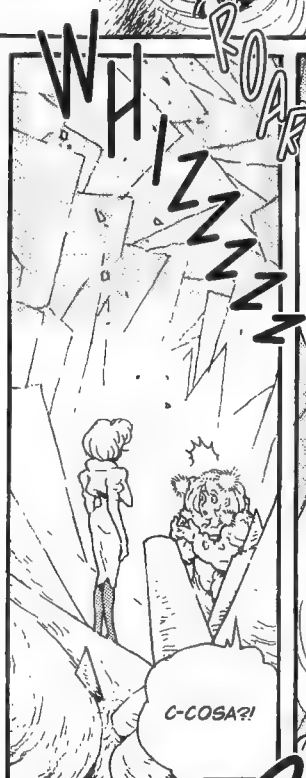
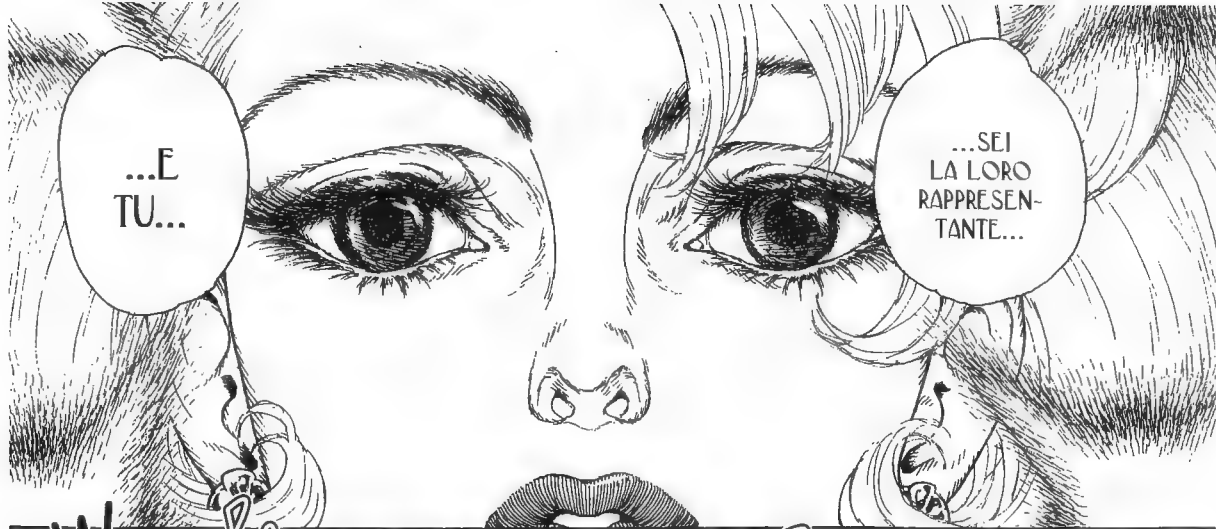
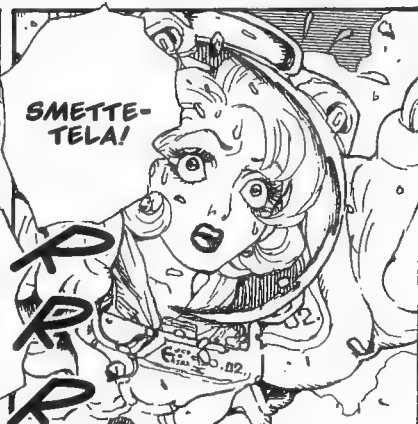
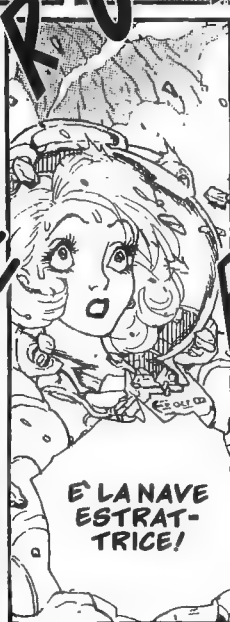
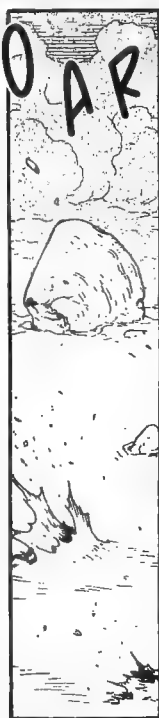
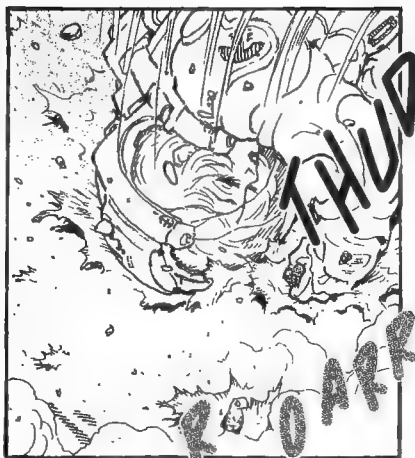
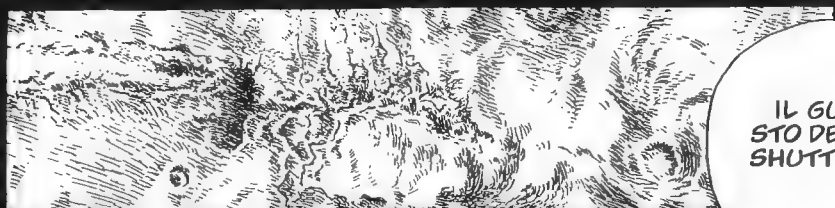
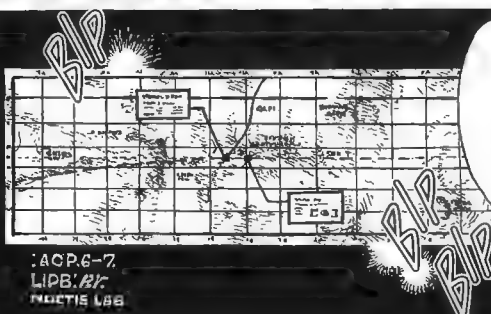
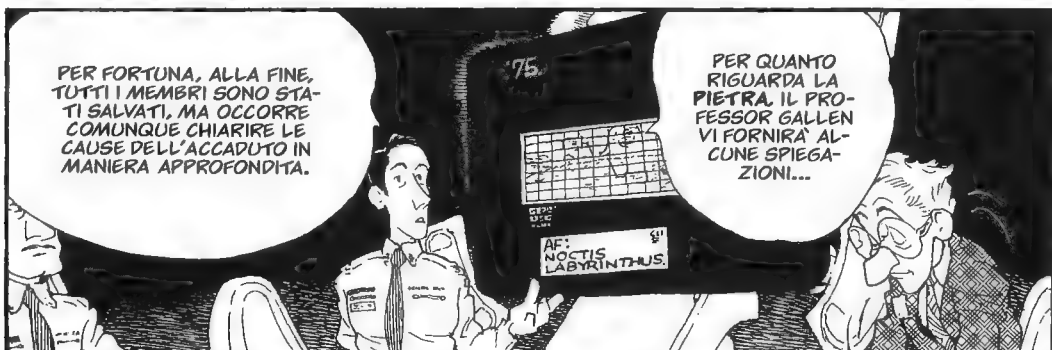
POI, IN QUESTO LUOGO, IN TEMPI ANTICHI TI SPOGLIASTI DI ME, OVVERO DELLA TUA META, PROPRIO COME SE FOSSI STATA UN VESTITO. E INFINE, DOPO AVERMI DISSEMINATO ALL`INTERNO DI QUESTI CRISTALLI, INSIEME A TUTTA LA CONOSCENZA OTTENUTA DURANTE IL VIAGGIO, SCENDESTI SULLA TERRA.

...PER NON TORNARE MAI PIU'

POI, IL GAS CONTENUTO NELLE METEORITI CHE CADDERO SU MARTE E SULLA TERRA...

...E TU...
...SEI LA LORO RAPPRESEN-TANTE...
WHIZZZZZZ
ROAR
NON DIMENTI-CARTI MAI DI UNA COSA... C'E' CHI RICORDA LA PRO-PRIA ORIGINE...
...MA C'E' ANCHE CHI NON VUOLE FARLO...
ROARRRRR
COSA?!
C-COSA?!
RRRRR
WHIZZZZZ
N-NON SARA' MICA CHE VOGLIO-NO...?!
NON E' POSSIBILE...
RUMBLE
ROARRRR
...LORO VOGLIONO CONTINUARE A RESTARE SMARRITI SULLA TERRA...

CREDONO CHE QUESTO RAPPRESENTI LA LORO FELICITA'.
WHIZZZZZZ
ROARRRR
ROARRR
ROARRRRRR
ROAR
ROARRRR
ROWROOOO
BLOW
BLOW
BLOW
RUMBLE
BLOW
È LA NAVE ESTRAT-TRICE!
2
ROARRRR
SMETTETELA! FERMATEVI!
SMETTE-TELA!
QUI SOTTO C'È QUALCOSA DI ESTREMAMENTE IMPORTANTE!

BLOW
BOMB
THUD
ROARR
ROARRRRRRR
RUSH
ZDUUUM
ROARRR
RUMBLE
WHIZZZZZ

IL GUASTO DELLO SHUTTLE...
BIP
L'ANOMALIA AL SENSORE DELLA NAVE ESTRATTRICE...
...TUTTI QUESTI FATTORI HANNO CAUSATO IL RITARDO DEL RICONOSCIMENTO DELLA POSIZIONE DELLA DOTTORESSA MATOI... UN INCIDENTE CHE E' STATO FRUTTO DI SVARIATE COINCIDENZE...
BIP BIP
ACP.6-7.
NOCTIS LAB
PER FORTUNA, ALLA FINE, TUTTI I MEMBRI SONO STATI SALVATI, MA OCCORRE COMUNQUE CHIARIRE LE CAUSE DELL'ACCADUTO IN MANIERA APPROFONDITA.
PER QUANTO RIGUARDA LA **PIETRA**, IL PROFESSOR GALLEN VI FORNIRA' ALCUNE SPIEGAZIONI...
AF: NOCTIS LABYRINTHUS.
EGREGI SIGNORI DELL'UFFICIO D'INCHIESTA...
I RISULTATI DELLE INDAGINI CONDOTTE SU QUESTA CONDRITE CHE LA DOTTORESSA MATOI STRINGEVA IN PUGNO AL SUO RITROVAMENTO SONO A DIR POCO **SORPRENDENTI**...

QUESTA PIETRA CONTENEVA UNA SOSTANZA CHIAMATA **SIDORDOFINA**, OVVERO UNA SORTA DI **ALLUCINOGENO** SECRETO DAL CERVELLO UMANO...
DA QUESTO ABBIAMO TRATTO UNA SCONVOLGENTE CONCLUSIONE...

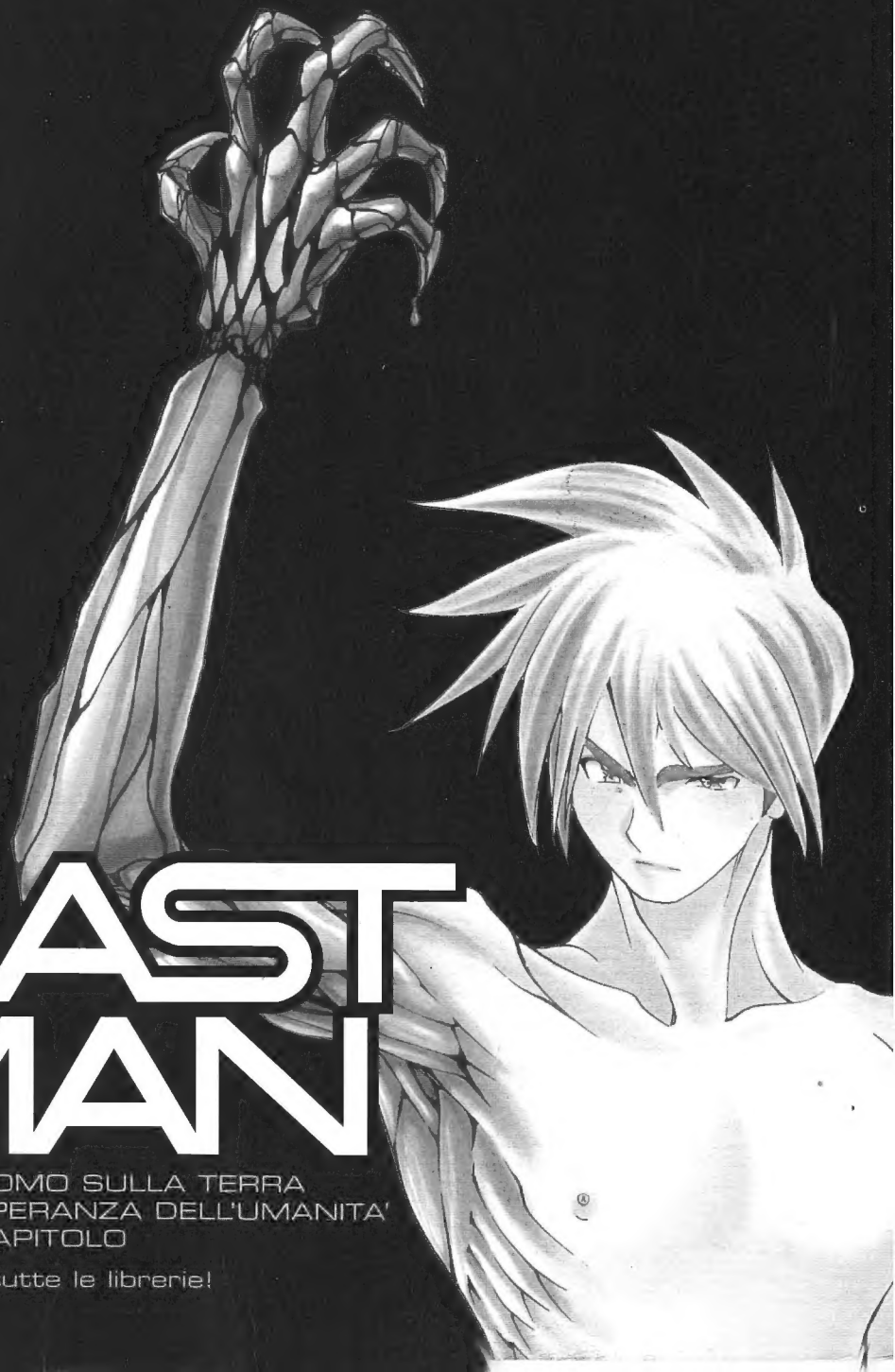
IN BREVE, E' DA METEORITI COME QUESTA...
...PRECIPITATE SULLA TERRA IN TEMPI REMOTI, CHE FUORIUSCI' LA SIDORDOFINA...
N.I.C,

BIP
LA SOSTANZA SI VAPORIZZO', E GLI OMINIDI CHE VI FURONO ESPOSTI A LUNGO NE SUBIRONO L'EFFETTO ALLUCINOGENO, CHE A LUNGO ANDARE SI TRAMUTO' NELLA CAPACITA' CHE NOI OGGI CHIAMAMO **IMMAGINAZIONE**...
...E FAVORENDO DUNQUE LA LORO EVOLUZIONE **INTERIORE**, FACENDO COSI' NASCERE LA RAZZA UMANA COME NOI LA CONCEPIAMO OGGI. E' INCREDIBILE, MA A QUANTO PARE E' PROPRIO COSI'.

LA SIDORDOFINA ASSORBITA DA QUEGLI UOMINI PRIMITIVI FU INTERAMENTE ASSIMILATA DAL LORO ORGANISMO, E COSI' E' ARRIVATA FINO A NOI, IN EREDITA' ASSIEME A TUTTO IL PATRIMONIO GENETICO.
:78.
BIP
...E ALLORA, L'ESPERIENZA CHE HA AVUTO LA DOTTORESSA MATOI?
OH, SI E' TRATTATO DI UN'ALLUCINAZIONE MOLTO COMPLESSA...
:60→78.
...CAUSATA DALL'ALTA CONCENTRAZIONE DI SIDORDOFINA CHE HA ASPIRATO IN QUELLE ORE.
LA DOTTORESSA MATOI ERA USCITA DALLO SHUTTLE PER FARE UNA PASSEGGIATA, MA E' STATA COINVOLTA NELL'ESPLOSIONE AVVENUTA DURANTE LE OPERAZIONI DI ESTRAZIONE MINERARIA... L'URTO HA CAUSATO UNA SPACCATURA NEL SUO CASCO...
...COSI' LA SIDORDOFINA, CONTENUTA IN QUESTA PIETRA TROVATA PER CASO LUNGO IL TRAGITTO, SI E' INFILTRATA NEL SUO CORPO...
PURTROPPO LA DOTTORESSA E' STATA VITTIMA DI UN INCIDENTE INSOLITO E DAI RISVOLTI INASPETTATI...

FROM THE BEYOND - FINE

in GON tratelo ad aprile

GON 7
su Storie di Kappa 103

WANTED
VIVI O MORTI!
RED
Kenichi Muraeda
FLA$H
Masashi "GON" Tanaka
$ POINTBREAK $
$ STORIEDIKAPPA $
A MARZO
30129
9 771129 984007
kappa magazine 129
edizioni star comics